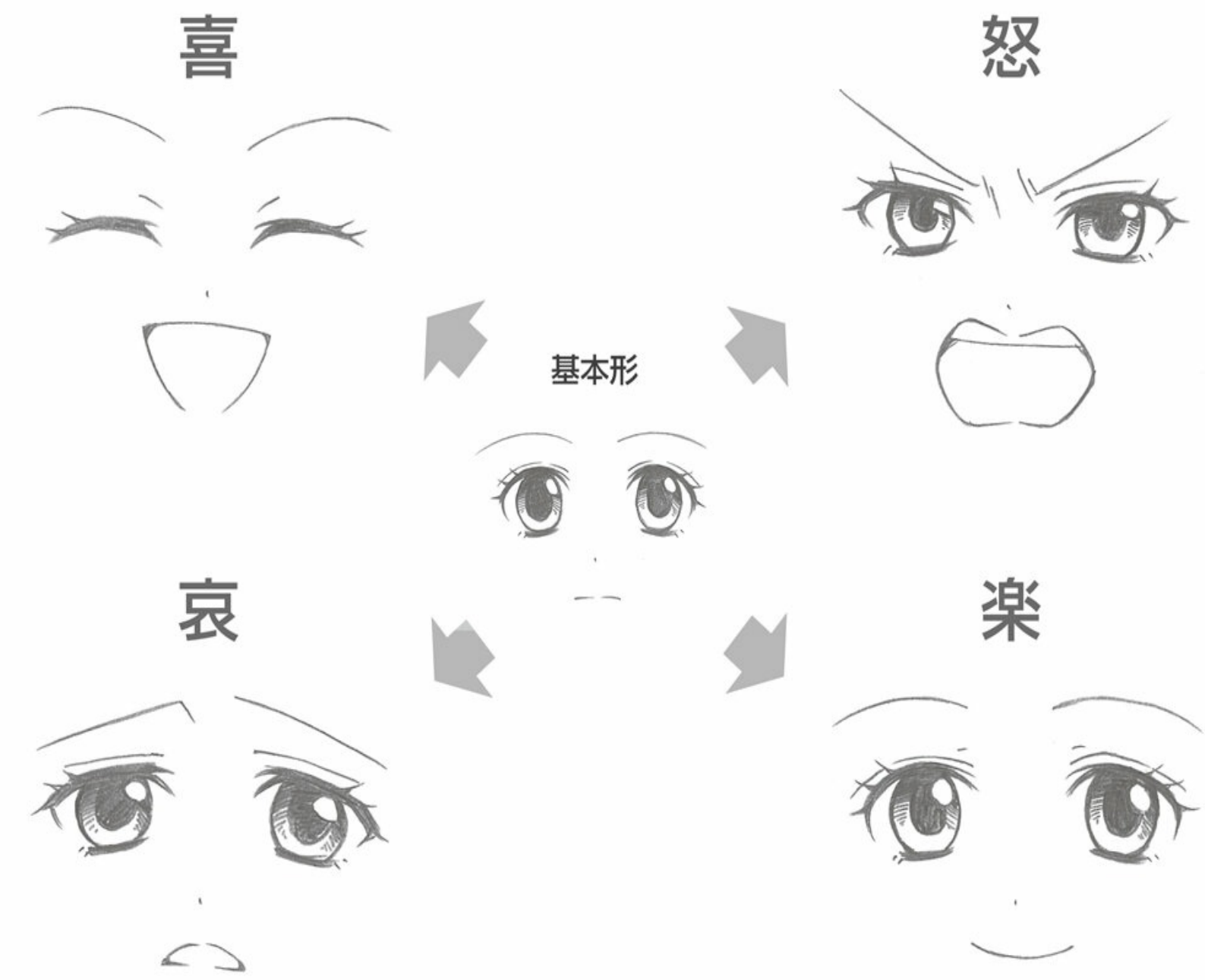
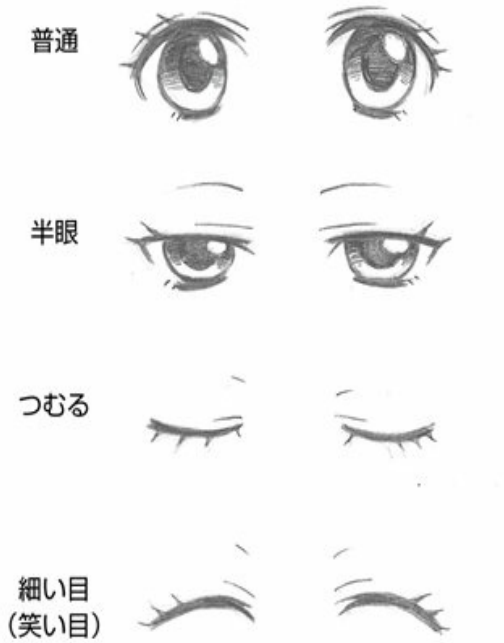
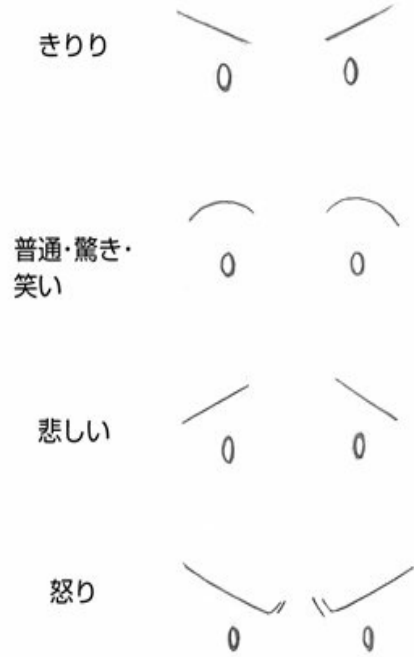
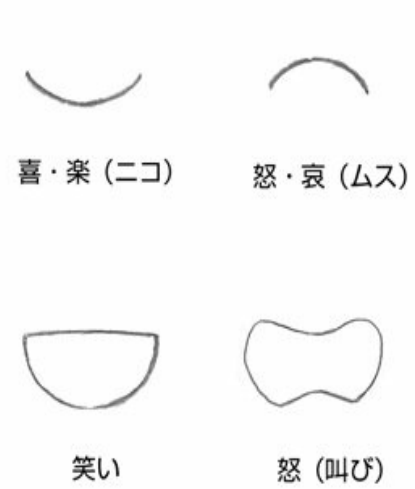
# キャラの気持ちの描き方

表情・感情の表と裏を描き分けよう

林 晃（Go office）・九分くりん 著

キャラの
気持ちの
描き方
表情・感情の表と裏を描き分けよう
林 晃(Go office)・九分くりん 著

キャラの気持ちの描き方
表情・感情の
表と裏を描き分けよう
林 晃(Go office)・九分くりん 著

# 福笑いで4つの顔は簡単に描ける（喜怒哀楽）

# キャラの気持ちは6つの顔が基本

## 従来の「喜怒哀楽」に「驚（きょう）」と「虚（きょ）」を加えよう

よく「喜怒哀楽」というのが顔の表情表現としていわれますが、この4つでは無理があります。あと2つ増やして、6つを基本としましょう。

**喜**

喜び、嬉しいの気持ちだけでなく、おかしい、大笑いなど、笑顔や笑いの表情です。

**怒**

怒りの気持ち。にらむ、叫ぶなど、攻撃、破壊の気持ちです。

**哀**

悲しみの気持ち。寂しい、がっかり、不安、不満など。元気のない状態や、陰気など、暗い気持ちの状態です。

**楽**

なんとなく楽しい、明るい気分の状態で、安心、やすらぎなど、安定している状態。

**＋**

**驚**

驚いた状態。飛び上がるタイプと硬直するタイプに分かれます。また、喜怒哀などの気持ちが交じることもあります。

**虚**

力が抜けた状態。いわゆる「まっ白」だけでなく、ぼんやりなど、明暗の2つのタイプがあります。

# 同じ「笑い」の表情でも、感情は異なる

基本の６つの表情はあくまで「基本」です。組み合わせることで、キャラの複雑な思いを乗せて、さまざまな笑いに変化します。

他意のない笑い（無邪気）

他意のある笑い（悪意・攻撃）

自嘲的な笑い
（照れ笑い・苦笑いなど）

## ●「攻撃的な笑い」をグレードアップ…キャラに深みを与えよう

顔の中身パーツで表情はつくれます。それに、頭部や首の傾きを加えることで、複雑な感情や性格を反映することができます。

「ざまあごらん」…アゴを引き、見すえる効果でいじわるさが演出されます。

アゴを上げると、より「見下す」感が上がり、キャラの「傲慢さ」が出てきます。

## 表情（顔の中身）だけでなく、頭部や首の傾きが「感情表現」には必要

アオリぎみにして、アゴを引く、手を添えることで傲慢さに憎々しさが加わりますが、同時に「あたくし様よ」という「気取り」の意識が加わって、キャラの「深み」が一層出てきます。

アゴを上げたまま高笑い。傲慢さ、意地悪さは、瞳を小さめにする、まゆ毛をひそめる、口の端をひねるようにあけるなど、パーツ一つひとつに気を使ったていねいな作画も基盤です。

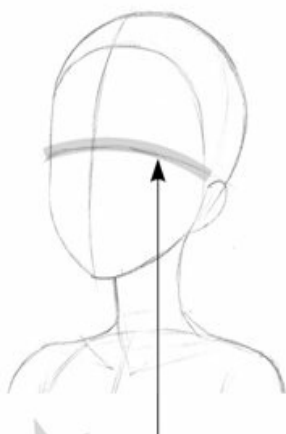
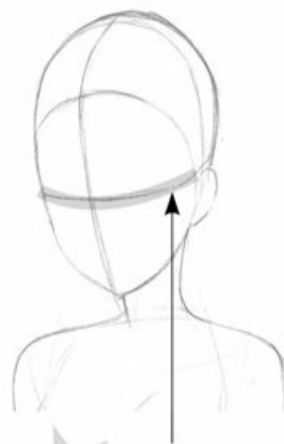
# 全身を使って豊かな感情表現をしよう！

## キャラはカラダも使って気持ちを訴える

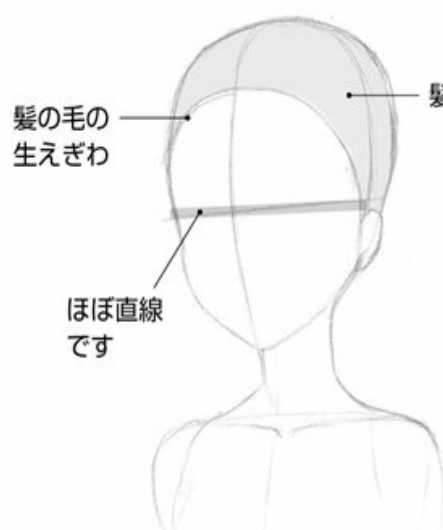
# 感情表現の隠れた決め手はこの2つ
## 「上向きぎみ」と「うつむきぎみ」

上向きぎみは「ちょっとアオリ」の顔。うつむきぎみは「ちょっとフカン」の顔です。気持ちの陰と陽、明暗、元気がある、元気がないなど、微妙で多岐にわたるキャラの気持ちは、顔の中身だけでなく顔の向きや体全体の姿勢に現れます。

**ちょっと上向き…「陽」**
元気、陽気、明るさなどが現れます。

**ちょっとうつむく…「陰」**
不安、陰気、暗さなどが現れます。笑顔でも「ちょっと上向き」の顔に比べて陰りが漂います。

## 顔の傾きを意識して描こう！　キャラの演技の幅が大きく広がり、訴える力が倍増します

普通の姿勢、顔をまっすぐにした笑顔

顔をちょっぴり上向きにした笑顔

顔をちょっぴり下向きにした笑顔

上向きタイプは体ごと気持ちアオリでバランスを見ながら描きます。

体ごとナナメになってるところを、上から見たのが私です。うつむいてないですよ。

下向きは、キャラのフカンと混同しやすいので気をつけましょう。

フカンは頭頂部がはっきり見えます。

# もくじ



用紙サイズが同じ場合、表情をよりはっきり見せたい時は、
ニーショットが効果的。

# はじめに

キャラは心を持っています。
マンガ作品でも、イラストでも、笑顔や怒り、驚きや悲しみなど、描かれるキャラの何らかの「気持ち」がテーマになっています。
キャラを描いている時というのは、実は「キャラの気持ち」を描いているのです。

顔（表情）だけでも気持ちは伝わります。でも、そこに首をかしげたり、ちょっと前のめりになるなどのカラダの演技を加えることで、キャラが持つ読者へのアピール度はもっと大きくなります。存在感が大きくなる、アピールパワーが上がる…ほんのちょっとの「カラダの演技」で、普通のキャラは「生き生きした」輝くキャラへと大きく変わるのです。

**より生き生きした輝くキャラへ**
1 章で、まずキャラの状態（嬉しい、哀しいなど）、表情とカラダの演技の基本を学びましょう。
次に、2 章ではキャラの性格（怒りっぽい、陽気、明るいなど）。立ち方や衣装で、一目でどんな気質のキャラかがわかるための描き方を学びます。
そして 3 章は人間関係。 マンガ作品のワンシーンや、イラストでもテーマになる、気楽な関係、気が重い関係、恋心など、「キャラ達の演技」を学びます。

いわゆる「喜怒哀楽」、そして、ただの「喜怒哀楽」ではおさまりきらない複雑ないろいろな思いや気持ちの演技ができるキャラは、実は役者として「超一流」といえます。
生き生きしたキャラというのは、輝いているのです。

本書で、細やかな心の動きや気持ちを自在に描くためのテクニックや、ヒントをつかんでください。
あなたのキャラはより一層、魅力的に輝くキャラになる可能性を秘めているのです。

# 第1章 キャラの気分を表す基本を描こう

# 描く前に「どーする気？」

同じひと言でも、問いかけるキャラの性格や気持ちで表情やポーズは変わります。

## 問いかける表情いろいろ

表情や姿勢にキャラの気持ちや性格、状況や関係が現れます。

にっこりしながら、マジで心配。半分あきれています（本人もどうしたらいいかわからない）。

少し心配

冷たい表情。冷淡

セリフがなくても、表情とフキダシの形だけで多様な心理状態が表現されます。

無関心

マンガの場合はフキダシも大きな効果があります。
フキダシの形は、雰囲気やキャラの気持ちに応じて変わります。

案じる。少し心配している

きょとんとする

いじわる気分

半分人ごと気分

マジ心配。深刻な気分

怒った。問い詰め気分

やけくそ気分

## 問いかけるポーズいろいろ

キャラの性格や気持ち、人間関係は問いかけのポーズにも反映されるので、顔のわからないシルエットでもその状態や気持ちがわかります。姿勢と腕のポーズを決めましょう。

### 攻撃（非難）

あきれている　怒っている

どーすんのよ
あきれてんのよ !?

### 心配

案じている

首を少しかしげると、心配ムードが高まります。

顔をまっすぐ向けると、少し怒っているとか、非難している感じになります。

ニュートラル
ちょっと心配、少し困っている、あきれている、怒っているなど、多くのシーンに使えます。
少し体を傾ける。微妙な距離感を演出します。
前かがみ。のぞき込む
腕組み
顔は少し傾けていますが、姿勢はほぼまっすぐ、正面向きです。静かな感じが出ます。
顔はややうつむきぎみで、体はややナナメ向きにしてひねっています。動きが出ます。
リラックス

# 気分を描く基本は、頭部と首と肩

## 正面側からとらえる傾き

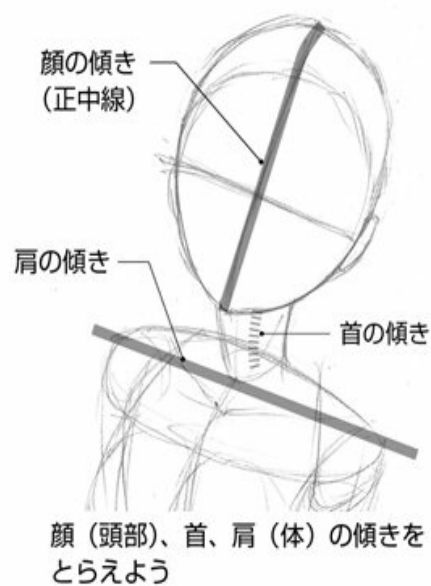
キャラの気持ちは顔の表情だけに出るものではありません。首の傾きや肩も、その時の気分で変わるのです。だから、顔だけでなく頭部・首・肩（上半身）をセットとして描きましょう。

胸鎖乳突筋（きょうさにゅうとつきん）

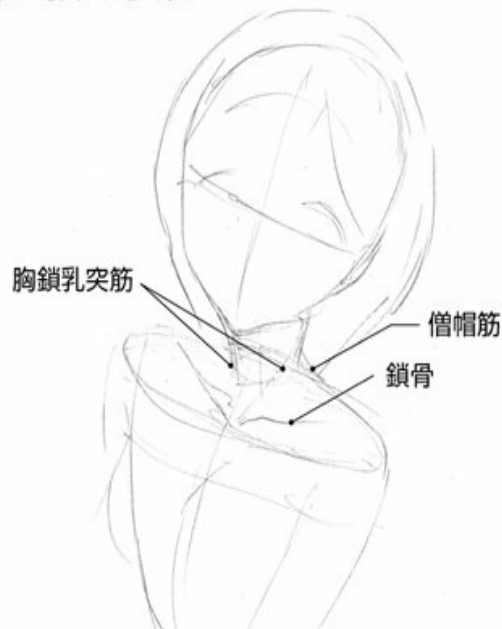
僧帽筋（そうぼうきん）

鎖骨（さこつ）

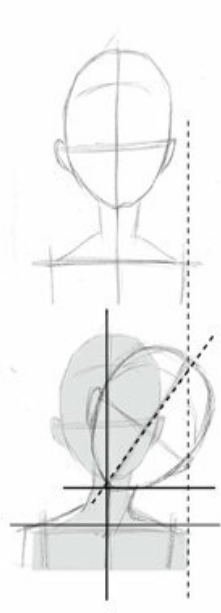
### 首の傾き

顔（頭部）、首、肩（体）の傾きをとらえよう

頭部、首、肩の傾きをとらえよう

### ● 表情のあるキャラの上半身を描く手順

1. 全体のイメージを模式図的にラフに描きます。胴体に厚みをつけましょう。

2. 形を整えながら描き込みます。

3. ほぼ完成です。

## ● 首の可動域を知ろう

## ● 首の傾きは気持ちと連動する

## 肩の動き / 肩と頭部で伝える気持ち

肩の上下の動きやふり向く動作などは感情表現を豊かにするテクニックです。肩を上げる動きは、実は現実には驚くほど少ないですが、絵の世界では大きな効果があります。

### ● 肩の上下運動

喜びの度合いやムードが変わります。

普通に嬉しい

肩と首の関係

首をかしげる。嬉しい気持ちがアピールされます。

肩を上げると、もっと嬉しい感じが出ます。

### ● 首肩の動きに加えて、体を傾けてみよう

体を傾けるとさらに動きが出ます。いろいろな喜びの気持ちをアピールしましょう。

ちょっと前かがみになる場合

少し前かがみぎみのまま、ナナメに傾ける場合

肩を上げて体をナナメに。顔も傾ける場合

片側の肩を大きく上げ、アゴを上げぎみにして、大きく顔を傾ける場合

## ● 手のポーズを加えよう

もっと嬉しい気持ちが伝わります。

ワンポイント

顔（頭部）や体の傾きに応じて、髪の毛も動かそう！

とっても嬉しい。顔は普通に正面向きです。

もっと嬉しい。顔も少し上向きです。

## ● セクシーポーズも肩の演技がひと仕事

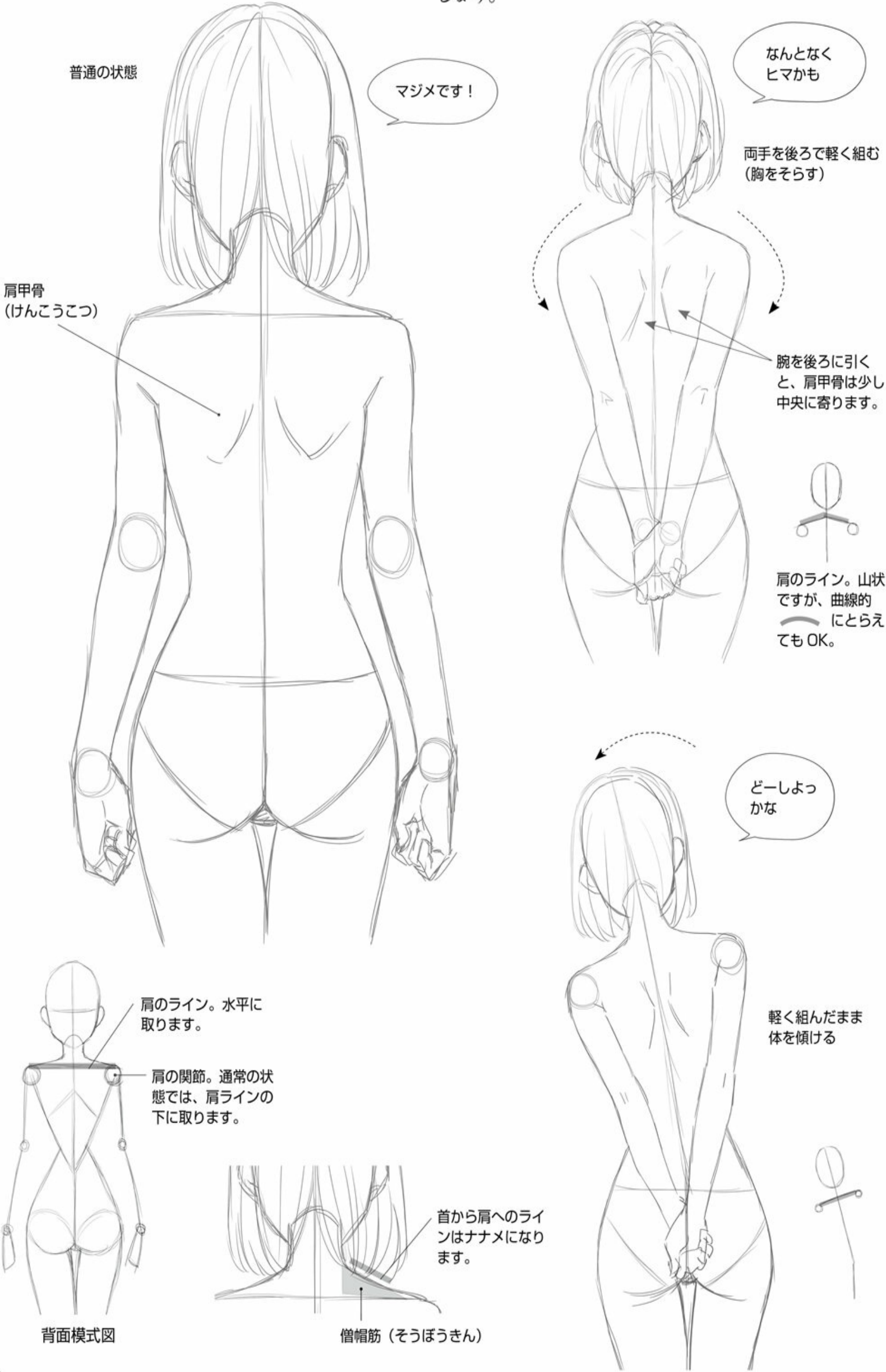
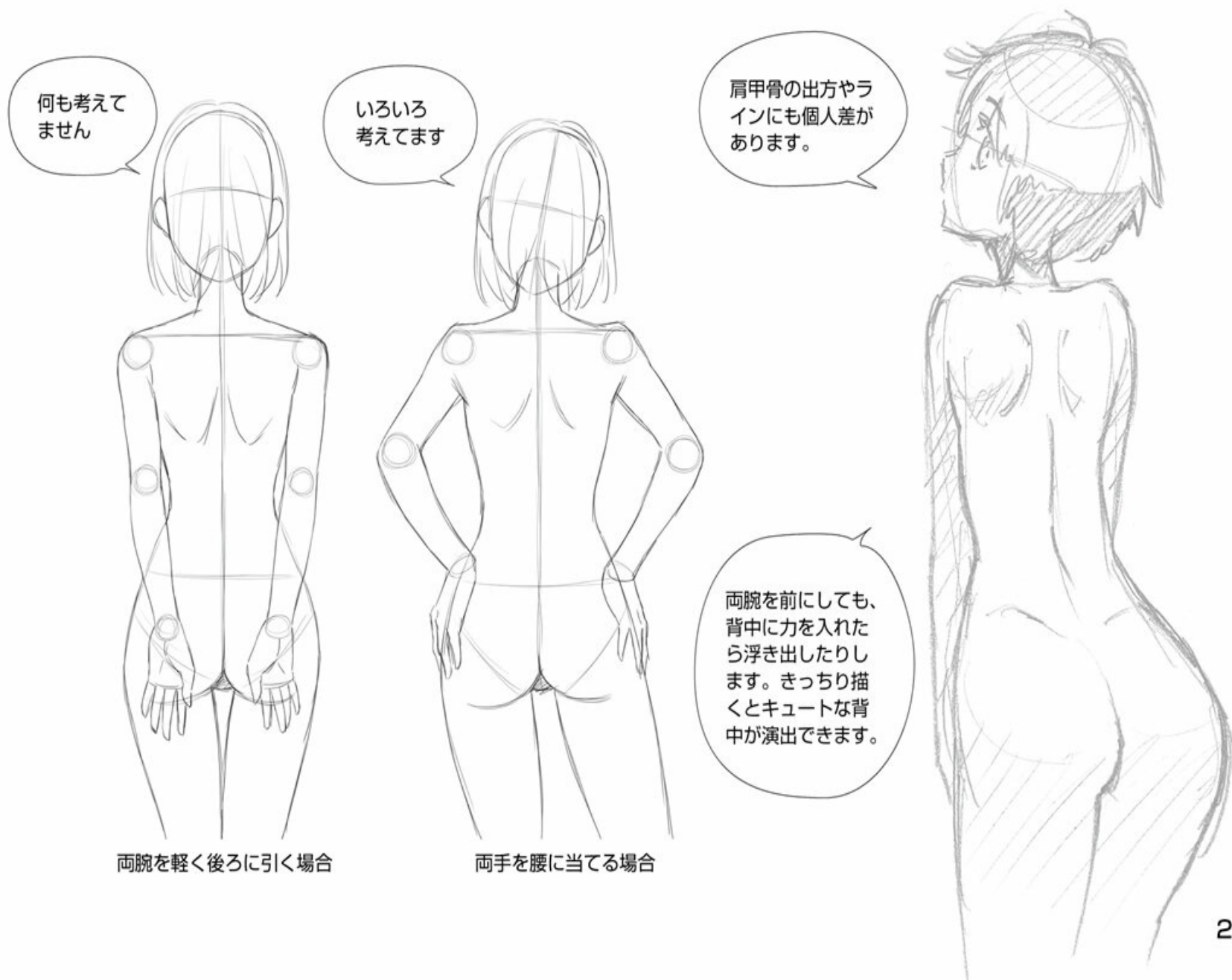
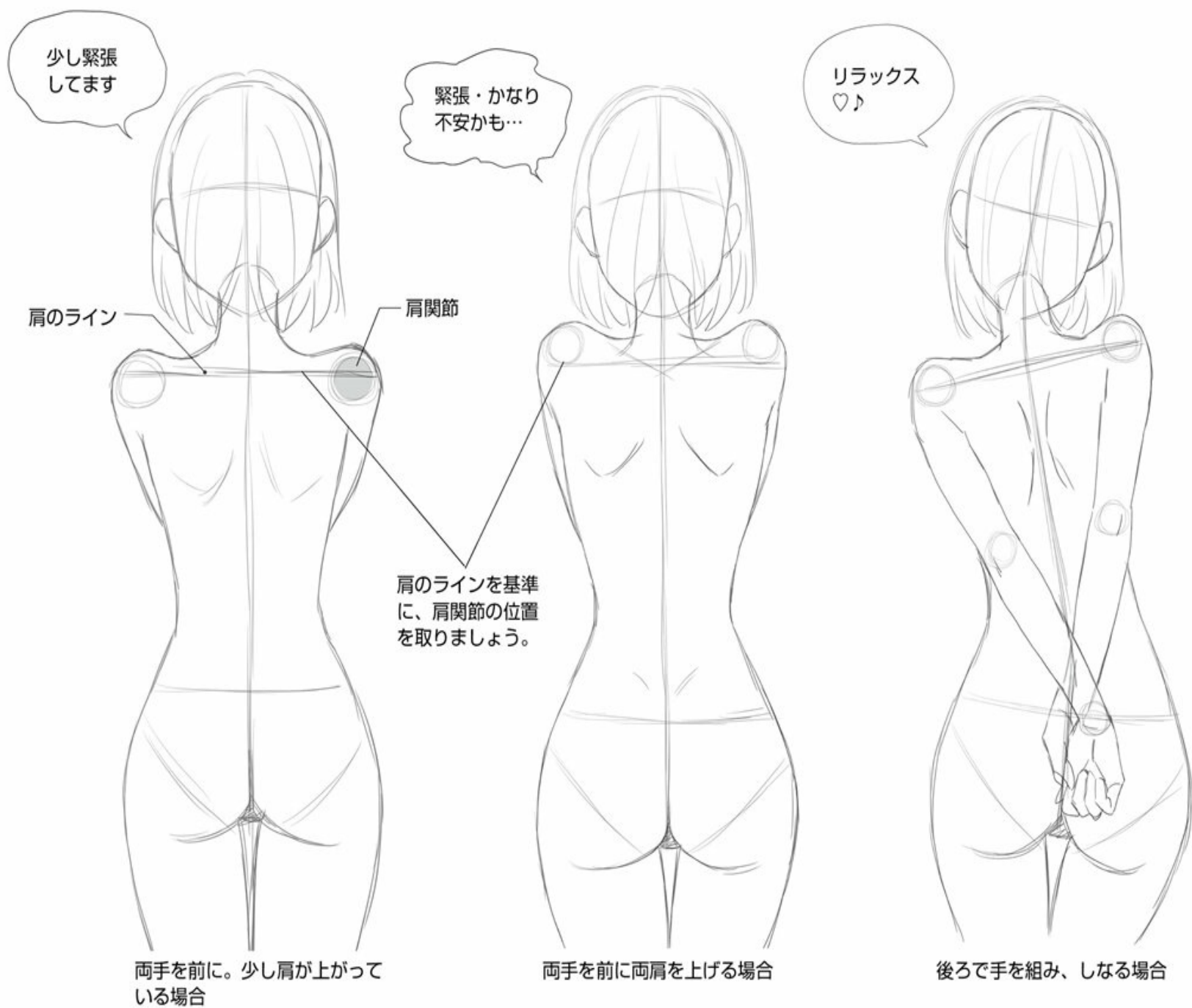
顔を上げた場合。体が正面向きのままだと、不自然な感じになります。

体は正面向きで顔はうつむきぎみ。静かなムードが出ます。

体を少し斜めに向けると、ポーズとして落ち着きが出てきます。

# 背中側からとらえる傾き

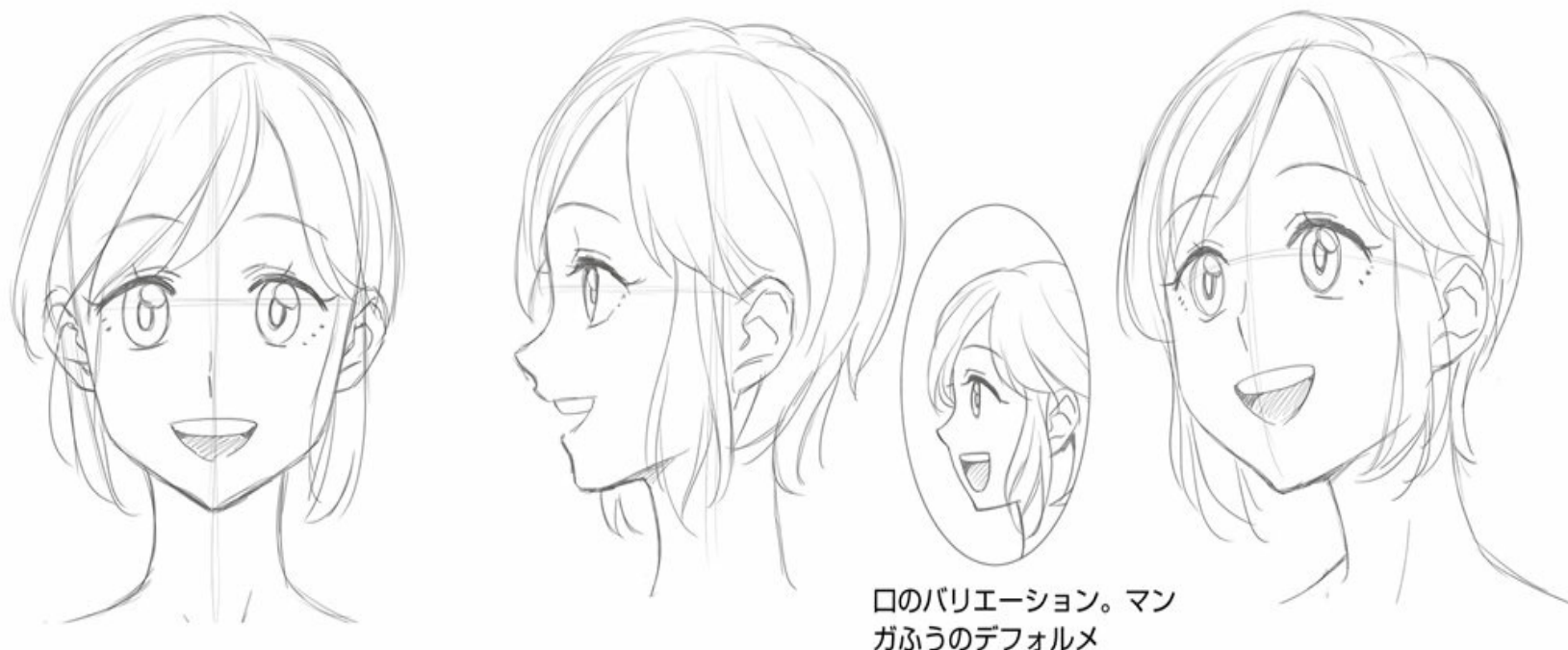
顔が見えない分、背中全面で語ります。肩のシルエットの変化に気をつけながら、頭部や体の傾きをとらえて描きましょう。

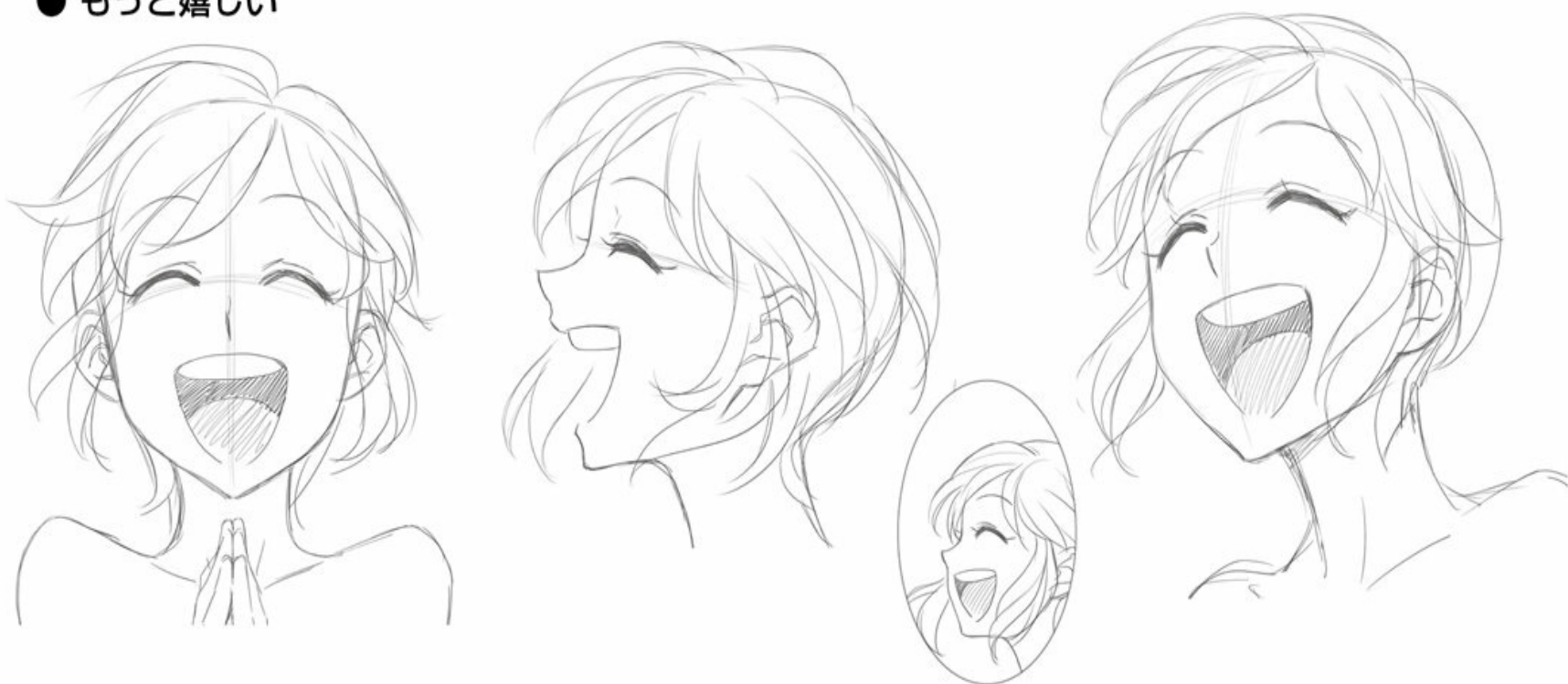
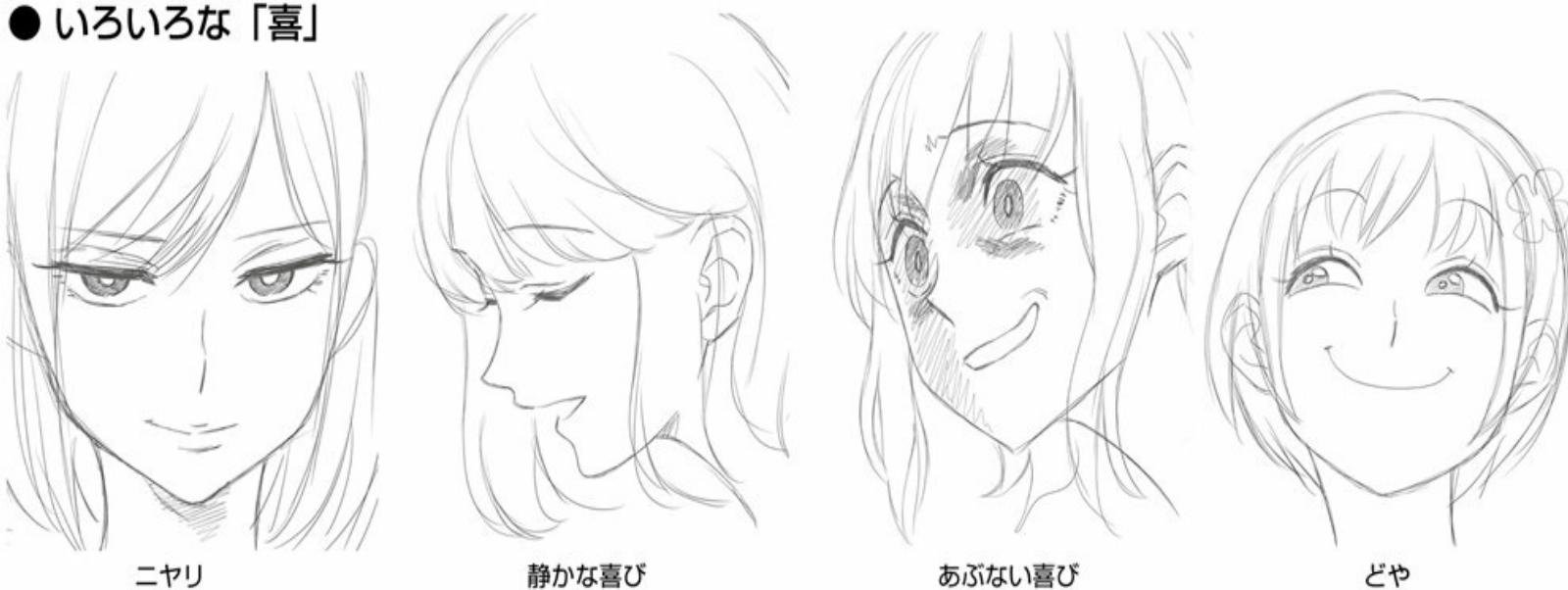
少し緊張
してます
緊張・かなり
不安かも…
リラックス
♡♪
肩のライン
肩関節
肩のラインを基準
に、肩関節の位置
を取りましょう。
両手を前に。少し肩が上がって
いる場合
両手を前に両肩を上げる場合
後ろで手を組み、しなる場合
何も考えて
ません
いろいろ
考えてます
肩甲骨の出方やラ
インにも個人差が
あります。
両腕を前にしても、
背中に力を入れた
ら浮き出したりし
ます。きっちり描
くとキュートな背
中が演出できます。
両腕を軽く後ろに引く場合
両手を腰に当てる場合

# 喜怒哀楽＋驚虚の表現

6つの基本感情の度合いと変化を見てみましょう。

## 「喜」を描く

笑顔です。「顔をほころばす」という言葉のように、緊張が解けてゆるんだ状態。明るい気分や元気が反映されるのが基本です。

### ● 嬉しい

口のバリエーション。マンガふうのデフォルメ

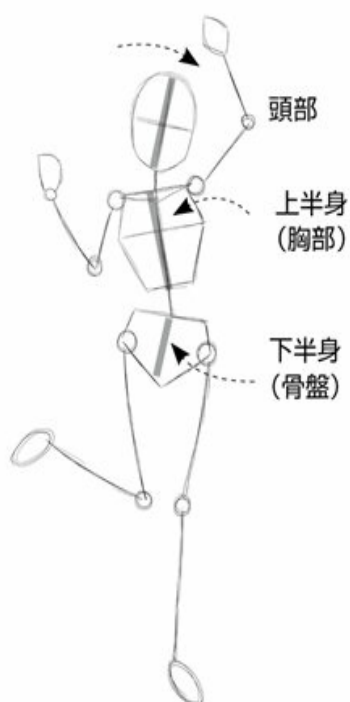
### ● もっと嬉しい

### ● いろいろな「喜」

ニヤリ

静かな喜び

あぶない喜び

どや

## ● 全身で「嬉しい！」

体に現れる喜びは、元気の爆発です。踊り出す、跳びはねるなど、嬉しい気持ちが外に向かってあふれ出します。

頭部、上半身、下半身（骨盤）の傾きを変えることで、「踊ってる」などの活発な動きが出ます。

骨格と肉づけのサンプル

体の作画

頭部と体の傾きで、体表の中心を通るライン（正中線）はＳの字を描きます。

体の動きに合わせて、髪の毛や衣装にも動きを与えましょう。

## 「怒」を描く

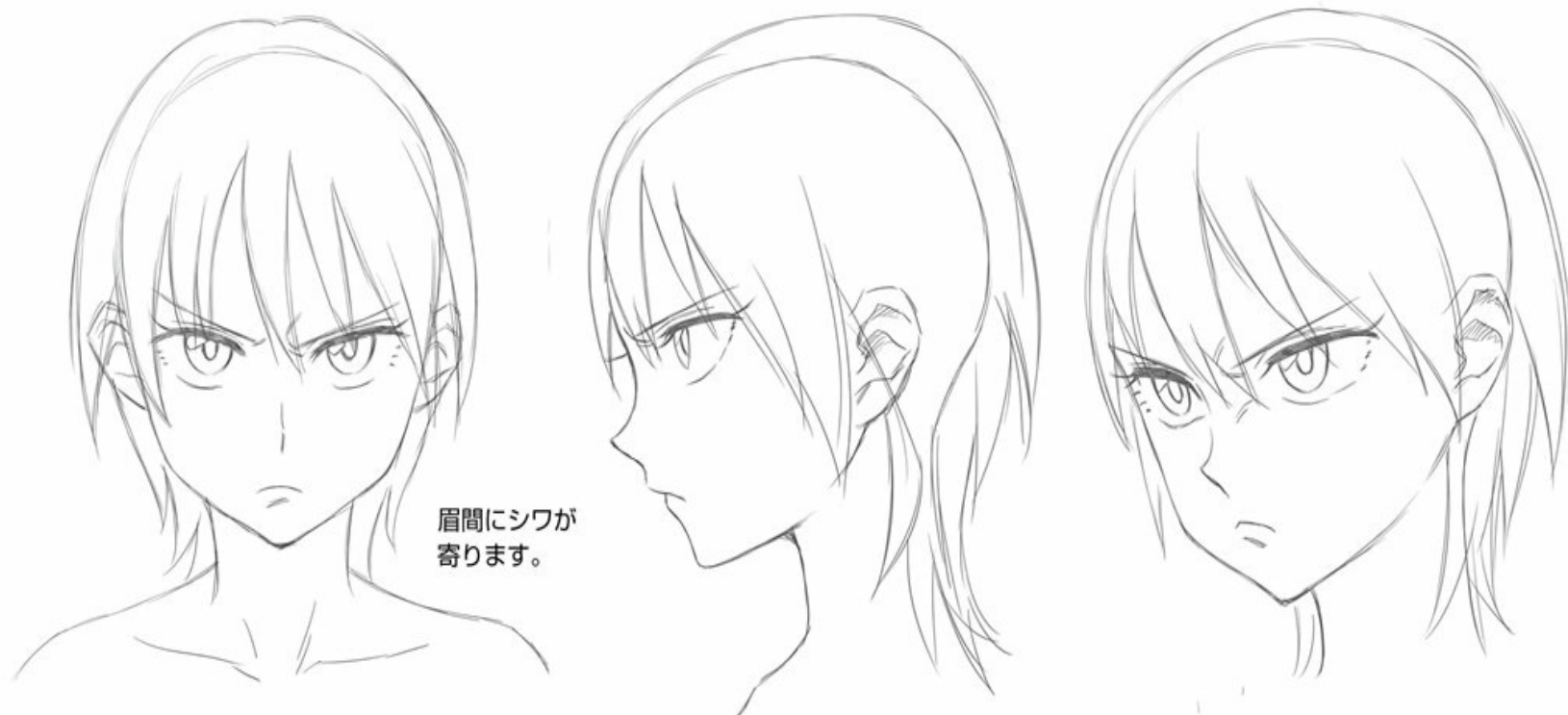
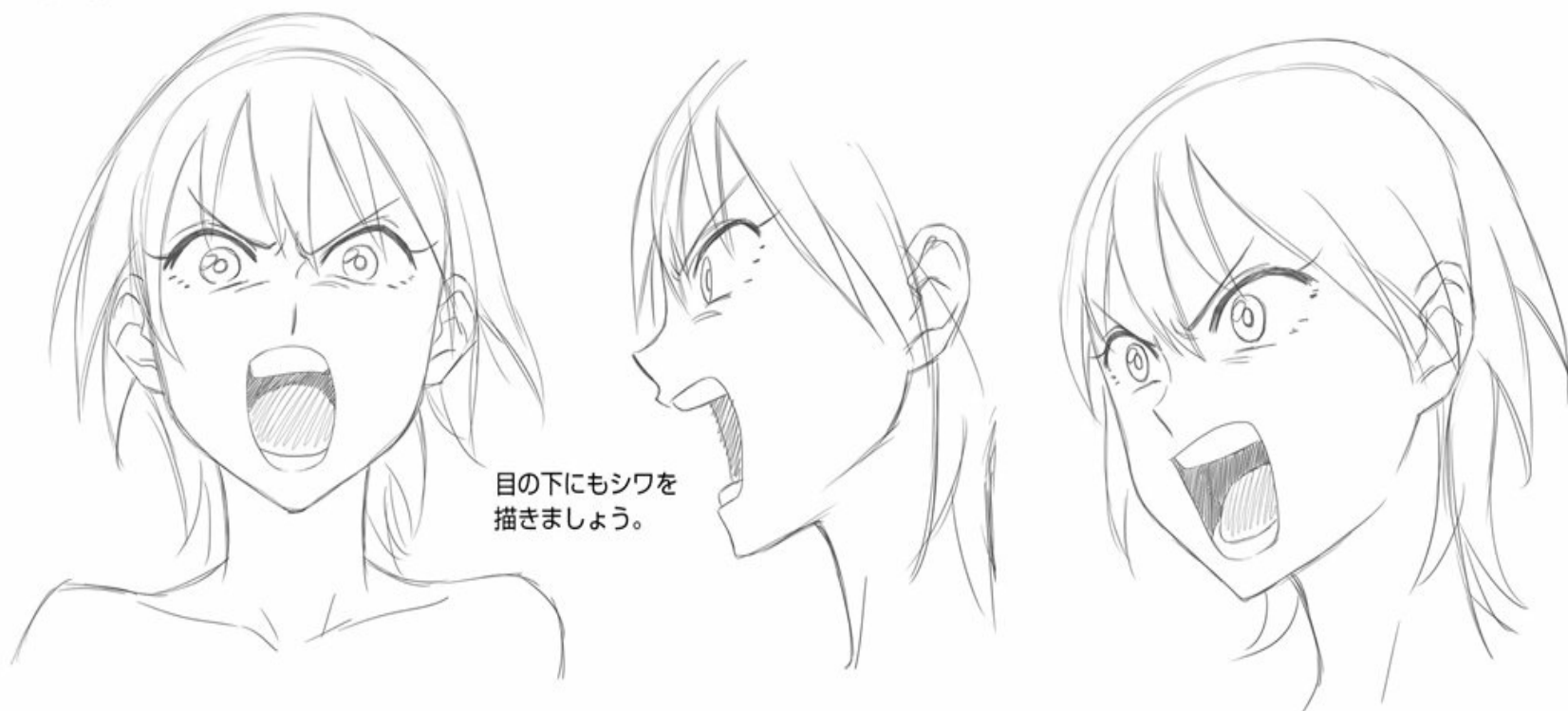
怒り顔には、感情を抑える→爆発の2段階があります。目とまゆ毛はつり上げます。口は「へ」の字型や、食いしばる、歯をむき出す、大きく開けるなど、状態に応じて描き分けます。

### ● 怒ってる・ムッとする

…うつむきぎみです。

眉間にシワが寄ります。

### ● 怒った！

目の下にもシワを描きましょう。

### ● 怖い怒り…マジ怒ってる

**怒気を帯びる**

怒っていますが、抑えている状態です。

眉間に向かってシワが集まるイメージです。線の密度で、緊張感が高まります。

**気色ばむ**

感情をあらわにする。おもに怒りや反論等の半キレ状態

顔カゲ入りバージョン。光線と関係なく、カゲを落とします。迫力、怖さが増します。

● 怒りに燃える
怒りが高まる〜頂点
に達する（目を見開
き、食いしばった口
も大きく、左右非対
称に描きます。目も
と、口もとなど、シ
ワを増量します）。
怒りを抑える
（歯を食いしばる）
● 怒りのカラダ
少し前かがみぎみ。首は
すくめる感じになります。
怒り肩。
肩が盛り上がり
ます。
怒りの爆発
（シワを増やします。瞳を
気持ち小さくしましょう）
握り拳
怒りを抑えている姿勢。
前かがみぎみになります。
震える拳。怒りの象徴としてもよく用い
られます。
机を叩いて怒る、どなる

## 「哀」を描く

悲しい、苦しい、困った、迷い、未練、ウツなど、暗い気持ちや負の感情のほとんど全てが「哀」に含まれます。困った表情や苦しい表情で、まゆ毛をひそめると「哀」の顔になります。

### ● 哀しい

### ● とても哀しい

### ● もっと哀しい

苦痛の表情です。目を強くつむります。口は「へ」の字や「一」文字。

思い悩む。深刻度を増して表現したい時は横顔が効果的です。

途方に暮れる

## ● カラダで哀しい…泣く

顔をおおって泣く

とぼとぼ歩く

泣きながら走る

## ● 泣く顔

## 「楽」を描く

前向きの気持ち（精神状態）。希望、元気、明るさなど。「喜んでいる」のとは違うので、「喜」とは異なります。気持ちが明るい状態なので、髪の毛などに動きを出して、キャラにリズム感を与えましょう。

### ● いろいろな「楽」の状態

気が楽、安らいでいるなど、自然に「笑いかける」ことができる状態が「楽」です。「喜怒哀」は、状況に応じて湧き起こってくる感情ですが、「楽」は感情というより「状態」なのです。

スッキリまゆ毛と、微笑みの口もと、安らいだまなざしなどがポイントです。やや下向きの時は、陰の感情が交じりやすいので、まゆ毛や口もとに他意が出ないように気をつけましょう。

安心やリラックスしている状態なので、無防備感が出ると効果的です。上向きぎみのアングルは、無防備な感じを演出します。

## ●「楽」のカラダ

手足をのびのび描きましょう。ほんの少し首を傾けると、首や肩から力が抜けている感じになります。

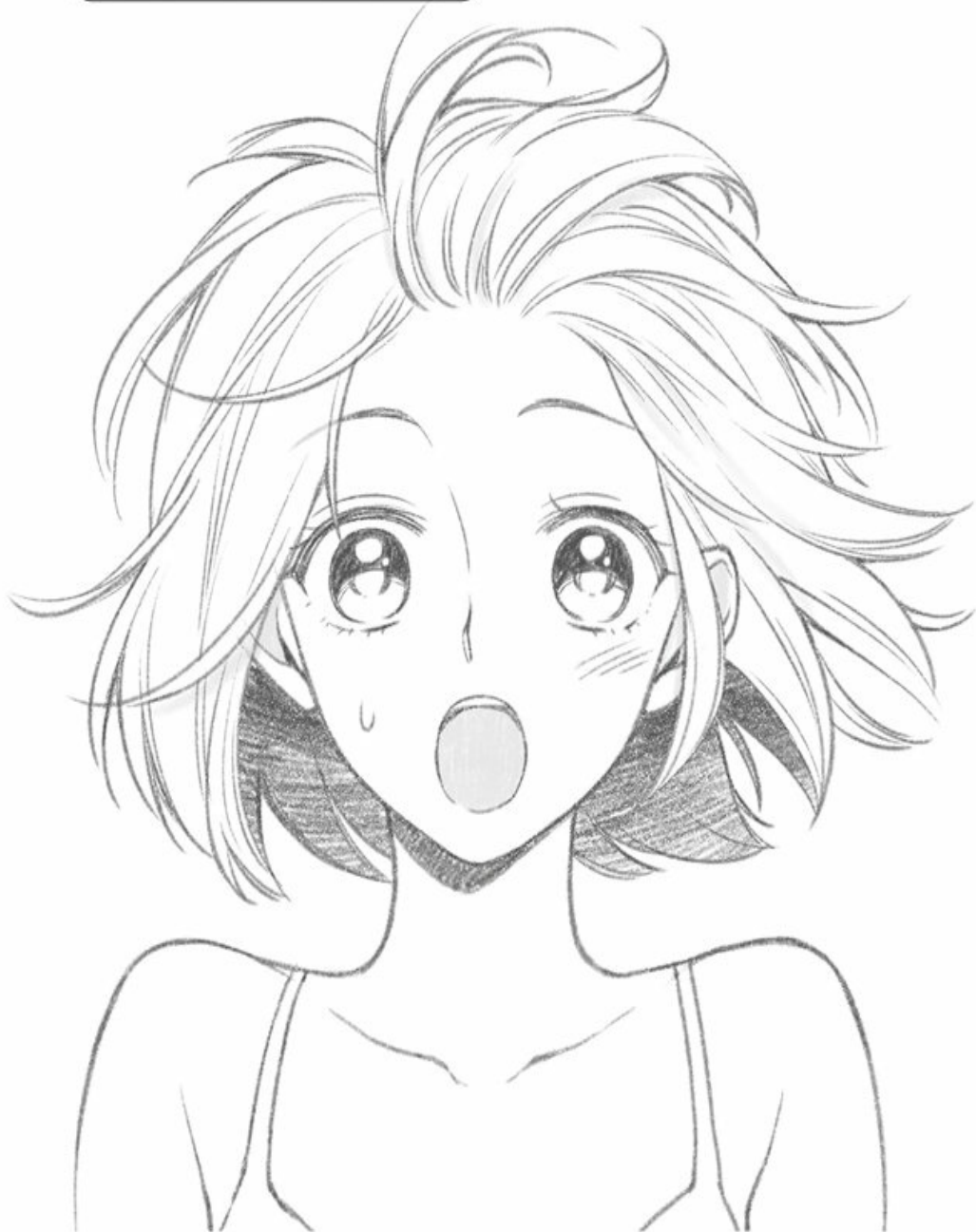
ゆったり背筋を伸ばした姿勢は、自然なわくわく感や前向きの気持ちのキャラになります。

## ●「楽」の手

力を抜いた手を描きましょう。「楽」のキャラの決め手です。

# 「驚」を描く

「驚き」には感情が吹っ飛んだ、反射に近いものと、感情が交じったものがあります。不意をくらった時に見せる表情がそのキャラの「素の顔」ともいわれ、性格的にもキャラの本質や、本人が意識していない本音が出たりします。

## 反射に近い「驚き」

リアルふうの口

感情や気持ちが吹っ飛んだ驚きの表情は、見開いた目、口を大きく開けるなど。髪の毛が逆立つ表現も効果的です。

デフォルメの口

驚きは「跳び上がる」ような感覚、反応です。髪の毛や肩が「逆立つ」表現もよく用いられます。

ギャグなどで多い「目が飛び出す」表現。実際に目が飛び出すことはないのに、「そんな気」がします。

### ● 瞳の描き方で、目を丸くした感じを出そう

普通の瞳

ちょっと驚いた瞳

かなり驚いた瞳

白い部分を多くして、黒い部分を小さくします。驚くと瞳孔が収縮するのを、実感としては自覚はなくても感じていて、伝わるのかもしれません。

## ● 固まる

わッ

## ● 跳び上がる

わッ

飛びすさる。跳び上がる
＋固まる感じです。

## ● 軽い驚き

驚きの度合いが少ない場合や、あまり派手に驚かない気質に設定したキャラの場合は、驚きの中に怒りや不安、恐れなどの気持ちが読み取れるように描くこともあります。

## 感情が交じった「驚き」

髪の毛の動きで、驚きの大きさやショック度を演出することができます。
まゆ毛と口に注目しましょう。

喜び＋あきれ交じり

あきれ交じり

哀交じり

恐怖交じり

不安交じり

怒り交じり

## 手の動作がともなう「驚き」

ちょっとびっくり。…好奇心、あきれるなど

かなりびっくり

すっごくびっくり

● 驚きの度合いで髪の毛のボリュームは変わる

ちょっとびっくり
…普段と同じ髪の毛のボリューム

かなりびっくり
…髪の毛のボリュームが少し大きくなります。

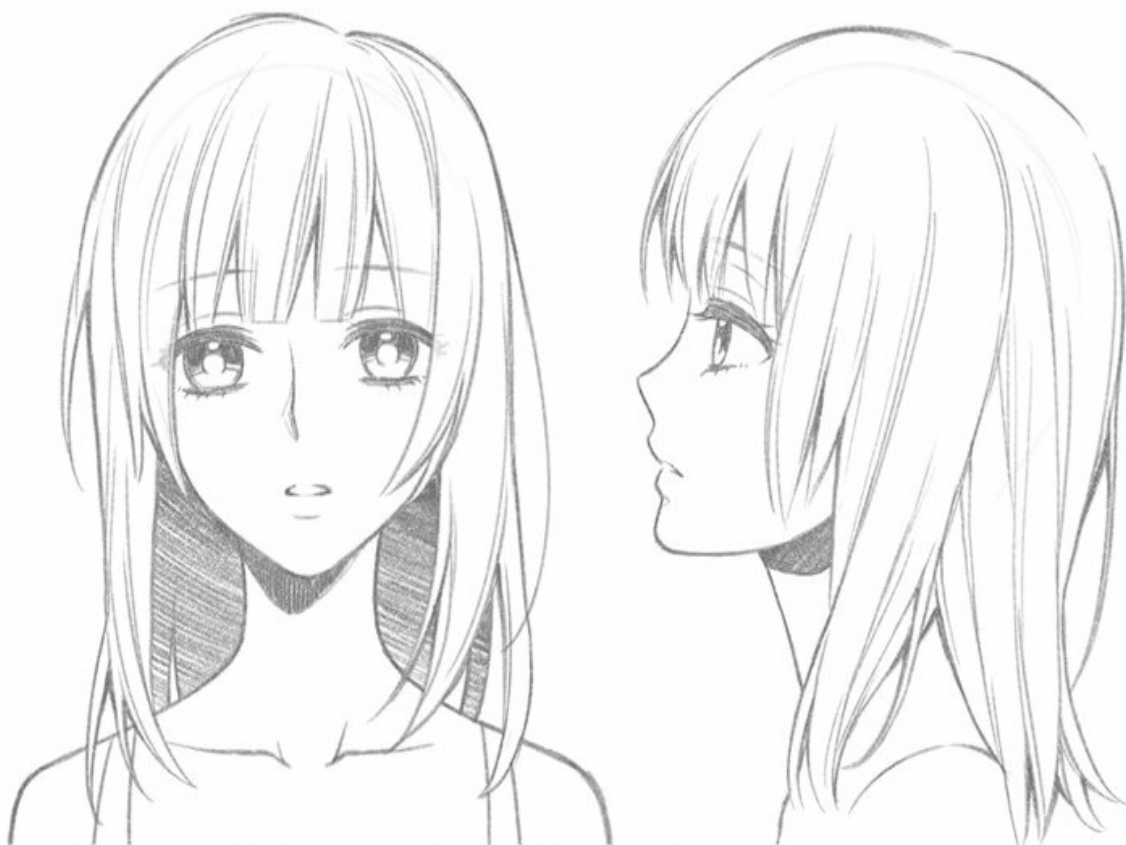
すごくびっくり
…髪の毛のボリュームを大きくとって、動きを大きく出します。

驚きが大きくなるほど、髪の毛の動きも大きくし、目の描き方も変えましょう。

# 「虚」を描く

## 暗い虚…「哀」の末期

いわゆる「放心状態」や「無表情」です。放心状態は陰陽２タイプあります。
陰：暗いタイプ…虚無、絶望、極度の疲労、超ショック、まっ白タイプ
陽：明るいタイプ…ぼんやり、ぼー、ほわ〜、の〜〜〜〜んびりタイプ

絶望や死にそうなほどのショックを受けた状態。気力は萎えきり、力もなく、立っているのもいや。「悲しみ」や「疲れ」の究極状態をイメージして描きましょう。

肩の力も抜けています。両肩の角度を気持ち不自然にするくらいでもOKです。

### 脱力状態の姿勢

うつむく元気もなく、ぼーっと顔を前に出す感じになり、一目でただの陰気とも違うのがわかります。

寄りかかっています。気力の喪失が演出されます。

目の玉（瞳）を描かない「白目」表現は、暗いタイプの「虚」表現の代表です。

### ● 無表情

暗い虚の延長で、「疲れきって無表情」というケースが多いようです。疲れている、気力ナシ、がっかり、絶望などの状態で、あからさまな感情が出ないように描く必要があります。何も見えていない瞳、まゆ毛と口を、直線的に描くのがコツです。なお、設定そのものがニュートラルに「無表情」というキャラも多くなっています。

※「白目」表現は、恐れをいだくような思いで見る時や大きな驚き、激しい怒りの状態などにも用いられます。

## 明るい虚…「楽」の究極

ぼーっとする・ぼんやりする…何も考えていない状態です。ゆったりまゆ毛＋小さく口を開けるなど、力の抜けた、リラックス状態の作画を心がけましょう。

ぼーっとしている表情は、寄り目がちや、左右に目が離れぎみなど、目の焦点を合わせないように描きます。

びっくりして意識がどっかにいっちゃった状態。これも、代表的な「虚」表現の一つです。

### ● ぼんやり物思い

頭や心は動いているので、実質的な「虚」ではありませんが、見ためはぼんやりしているように見えます。

目も口を小さめにして、二重まぶたにすると、寝起き顔にも見える表情になります。

横顔やうつむきは、口とまゆ毛で、「悲しい」や「迷い」などの感情や思いが出やすいので、「ぼー…」とか「ほわー」などの描き文字でフォローするのも有効です。

# 気分の明暗表現

気分が良くなる・悪くなる、気が軽い・気が重いなど、気分の明暗（陰と陽）を描き分けましょう。これはキャラデザインの基礎になります。

## 明るい気分と暗い気分を描き分ける

表情変化の作画ポイントを対比で見てみましょう。

どっちでもない

どちらかでもないはずの表情にも、明るさ寄りか、暗い感じかが現れがちです。口を描く時、直線、長さ、曲線の傾きを変えるなど、いろいろためしてみましょう。

瞳は上向きで、まゆ毛はゆるやかなカーブ。
口もとは笑み口など（口角／こうかく。口の両端を上げる）

瞳は下向きで、まゆ毛も下に反りぎみ。
口はへの字口や四角っぽいものなど。

### 気分が良くなる

気が上向きになるので、顔も姿勢も上向きになります。

### 気分が悪くなる

気持ちも下降するので、顔も姿勢も下向きになります。

## 気楽（明）と気重（暗）を描き分ける

明るい気分の「気楽」と、暗い気分の「気重」では、姿勢も動きも大きく違います。

### ● 気楽(きらく)

気が軽い状態です。特に心配ごとがない明るい気持ちなので、背スジが伸びていて、動きがあります。

### ● 気重(きおも)

気が重い状態です。何か心配ごとを抱えていて、気分も暗い。姿勢は前かがみになり、ほんとは動きたくないので歩幅もだんだん狭くなります。

## 気軽・気楽…いろいろな笑顔

明るい気分、楽しい気分、気分がいい、陽気、気持ちいいなど。笑顔のバリエーションは 瞳のつむり方や口の開け方で喜びの度合いを変えます。ほっとゆるんだ状態なので、まゆ毛をゆったりした曲線で描くことが、明るい笑顔に共通した重要なポイントです（まゆ毛をひそめることで、複雑な心境や哀しい笑顔などになります）。

嬉しい！

気楽にする

気が軽くなる
…ほっとする

気が晴れた

気が楽になった

## 気が重い…いろいろな暗い気分

苦しい・つらい・悲しいなど、苦痛や不安の表情。笑顔の「解放」に対して、気分の暗さや重さは、継続した「緊張」の状態なので、まゆ毛に力が入ります。ひそめた「困ったまゆ毛」で苦しげな表情になります。うつむきぎみに描きましょう。

目を開けている場合。
目は開けていても、見すえているのは心の中なので、何も見えていないつもりで瞳を描き込みましょう。

暗い気分。気が滅入る、気分が悪い、気が沈む、気を落とすなど。…心の苦しさを紛らわすのに、目線を落としたり、そらします。

目をそらす。半眼ぎみにして瞳も白っぽく描くと、つらい虚脱感や逃避したい気持ちが出ます。

気が重い、気が重くなる。気持ちが内面に入るので、目をつむります。

目を強くつむる場合。苦しさに耐えきれない、悲しい思い、つらい思いなど。

苦しい表情で前かがみにすると、おなかが痛いとか、「心底お詫び」の気持ちのお辞儀になります。

# 気分の動静表現

落ち着かない気分の「動」と心静かな状態の「静」。心配や怒り、落ち着いた気分などの表情を描きましょう。

## A. 落ち着かない気分の「動」：ひそめたまゆ毛　～イライラ　不満　心配～

感情の乱れ。イライラ、怒り、心配、不安のまっただ中にある、とても心が落ち着かない状態。

アゴを引く

「やりかけ」の状態と同じなので、背骨が緊張しています。くつろげないので、イライラ状態です。こんな時は、キッと結んだ口もとになります。

アオリ…決意に共通する表情

うつむきぎみ心配顔

## B. 心静かな状態の「静」：ゆるんだまゆ毛　～やれやれ　落ち着き　ひと息～

### ● 気がすんだ

ずっと気になっていたことが片づいた…緊張がほぐれて、背骨も体もゆるみます。顔もゆるみます。
満足感、落ち着き、喜びの表情…ゆったりカーブのしなやかまゆ毛ラインが決め手です。

少し上向き。喜び（口を大きく開けて、喜び気分いっぱいでもOK）

少しうつむいて「安心」をかみ締める。安心してうなずくニュアンス。静かな達成感にも通じる表情

静かに見守る気分（余裕が生まれた）

# A. 落ち着かない「動」: 気がすまない ⇨ B. 心静かな「静」: 気がすんだ

## ● 体の変化

**こわばり状態**

気がすまない。
気が休まらない。

<緊張・硬直状態>
怒り、イライラしている状態です。

**深呼吸**

強引に気分を変えます。大きく息を吸って胸をそらし、気を取り直します。

**リラックス**
**体がゆるむ**

気がすんだ。

<ゆるみ>
安心　平常状態。
なんとなく明るい気分になっていることもあります。

握る（無意識に握り締めています）

指を開く・伸ばす

ゆるむ・力を抜いた手

## ● 足の状態

**こわばり状態**

気持ちが上がっているので、前方に体重がかかっています。

**深呼吸**

甲の部分から自然に力が抜ける感じに描きましょう。足の指が開く感じでもOKです。

**リラックス**

ゆっくり息を吐くと、ほぼまっすぐになります。

足の指を曲げて描きましょう。

実際には指先は浮きませんが、指先が浮く感じで描きます。指は曲線を描くように描きましょう。

足の指を自然にまっすぐ描きましょう。

足の裏全体に力が分散されています。

# 気が気じゃない気分

同じ心配でも、切迫感がある状態です。何かがばれやしないかなど、心配と不安の表情はひそめたまゆ毛が決め手です。

## ●「ばれたらヤバイ」…切迫した心配ごといろいろ

## ● 落ち着かない演出

落ち着かない状態がそわそわした動きに出るものと、落ち着かない気持ちを抑えるために手や脚を組むものの２タイプがあります。

● 心配の演出ポーズ 「心配して待つ」
心配ごとを持っていると、体がこわばります。手や首、肩などに力が入っています。
アオリぎみ
視線は遠くを見る
なんか胸もとが苦しいので、無意識に手を胸もとに当てます。あれこれ思い悩んでいるので、指は握っていても力は入っていません。
うつむきぎみ
身の置き所がない状態で、座って待つポーズ。顔はアオリぎみで天をぼんやり仰ぎます。
腕に添えた手を、ぎゅっと握り締めた感じにすると、不安を抑えている緊張感が出ます。
動作として「頭を抱えて」いるわけではないですが、「頭を抱えている」ポーズです。
背筋を伸ばし、まっすぐ前を向いています。見栄で平静を装う、厳格な性格設定のキャラが演出されます。
腕組み
43

## イライラ気分

不機嫌の表情です。喜怒哀楽で言えば「怒り」の一つになりますが、「抑えた怒り」です

### ● 気が立つ / 気が立ってる

口はキッとつむり、まゆ毛をちょっぴりひそめます。

つり上がりまゆ毛
（怒りまゆ）

小さな目

引き締めた口
真剣さ、緊張を表現。

完全白眼にすると、異常状態。バーサクモードなど、狂気の怒りの目になります。

### ● 気が荒れる

イライラしてる、いら立ってる…「落ち着かない」状態の最終形です。めっちゃ不機嫌そうな感じ。つり上げたまゆ、目もとのクマや食いしばった口もとなどで「抑えている怒り」を表現します。

目はにらみつけるような三白眼

ほとんど怒っている状態。でも、爆発させられないので、まゆは「困ったまゆ毛」、口も歯を食いしばります。

不機嫌

### ● 殺気立つ

ほとんど狂気の状態です。瞳を小さく白目風にしたり、カゲを落としてムードを高めます。

精神的に追い詰められて殺気立つ場合。通常とは違う瞳やカゲで「心理的に普通じゃない」のを表します。

マジメに殺気立つ。
（ケンカや暴力がお仕事の場合）…怒りまゆ、決意の口、真剣なまなざしなどで、緊張感を演出します。

# 顔の「動」から「静」への変化

● 気が休まらない　● 気を静める　● 気が落ち着く・気が休まる

### 女のコの場合

目の下にはクマ。三白眼ぎみにして、余裕がない、落ち着かない、追い詰められている精神状態を演出します。

深呼吸。現実にまだ苦しいので、まゆ毛はひそめたままにすると、一生懸命気を静めようとしている感じが出ます。

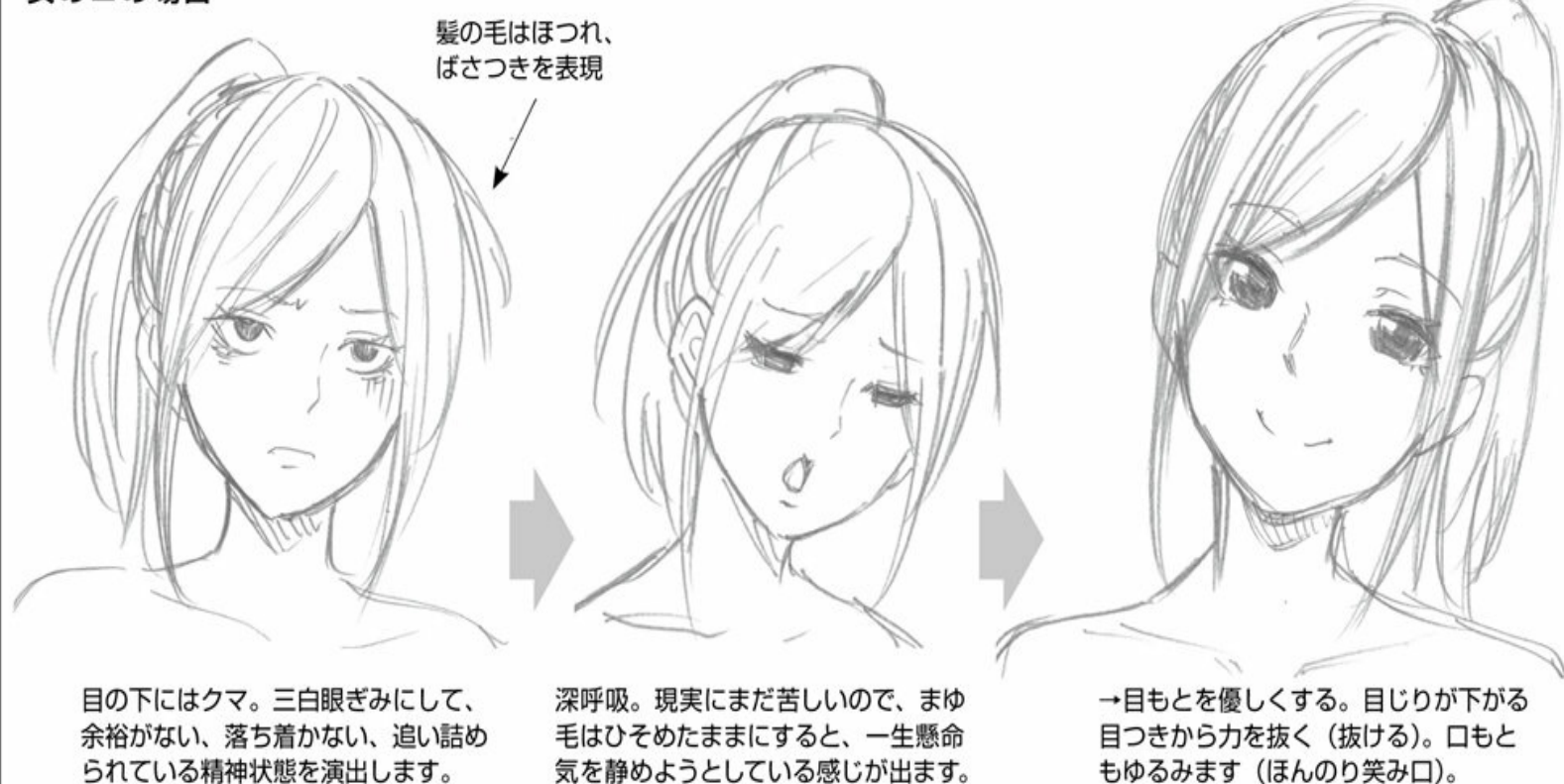
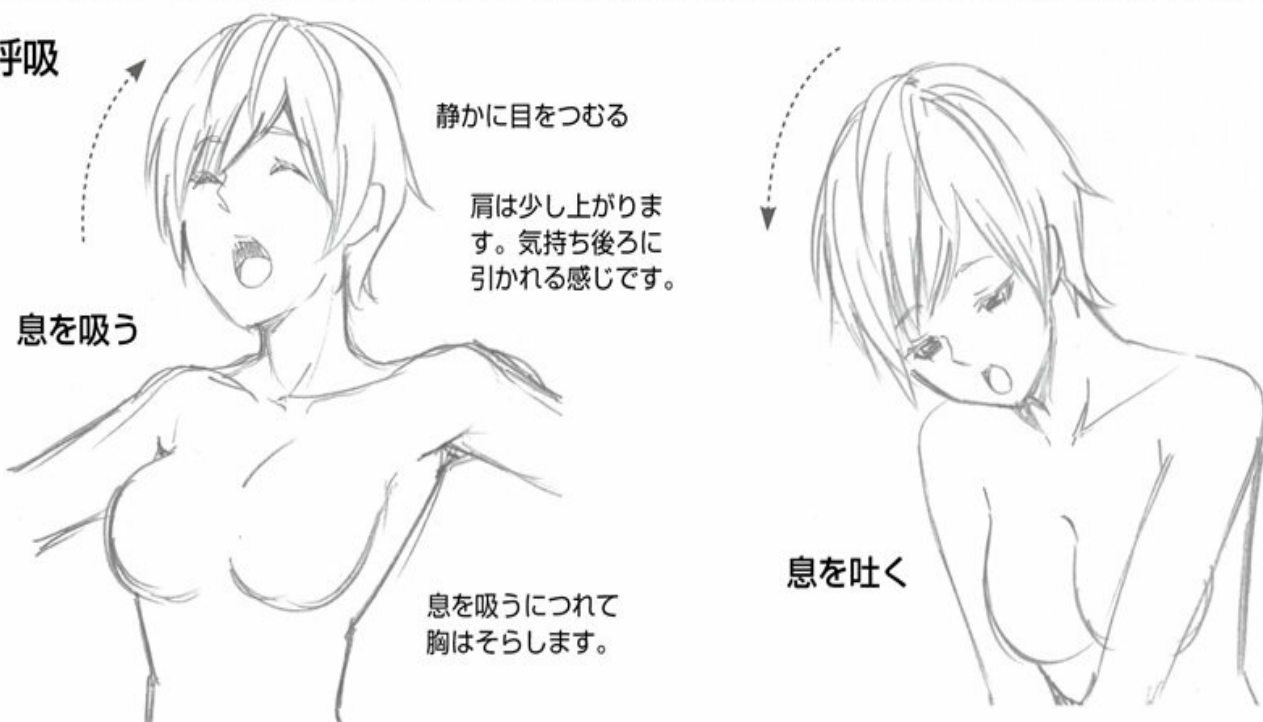
→目もとを優しくする。目じりが下がる目つきから力を抜く（抜ける）。口もともゆるみます（ほんのり笑み口）。

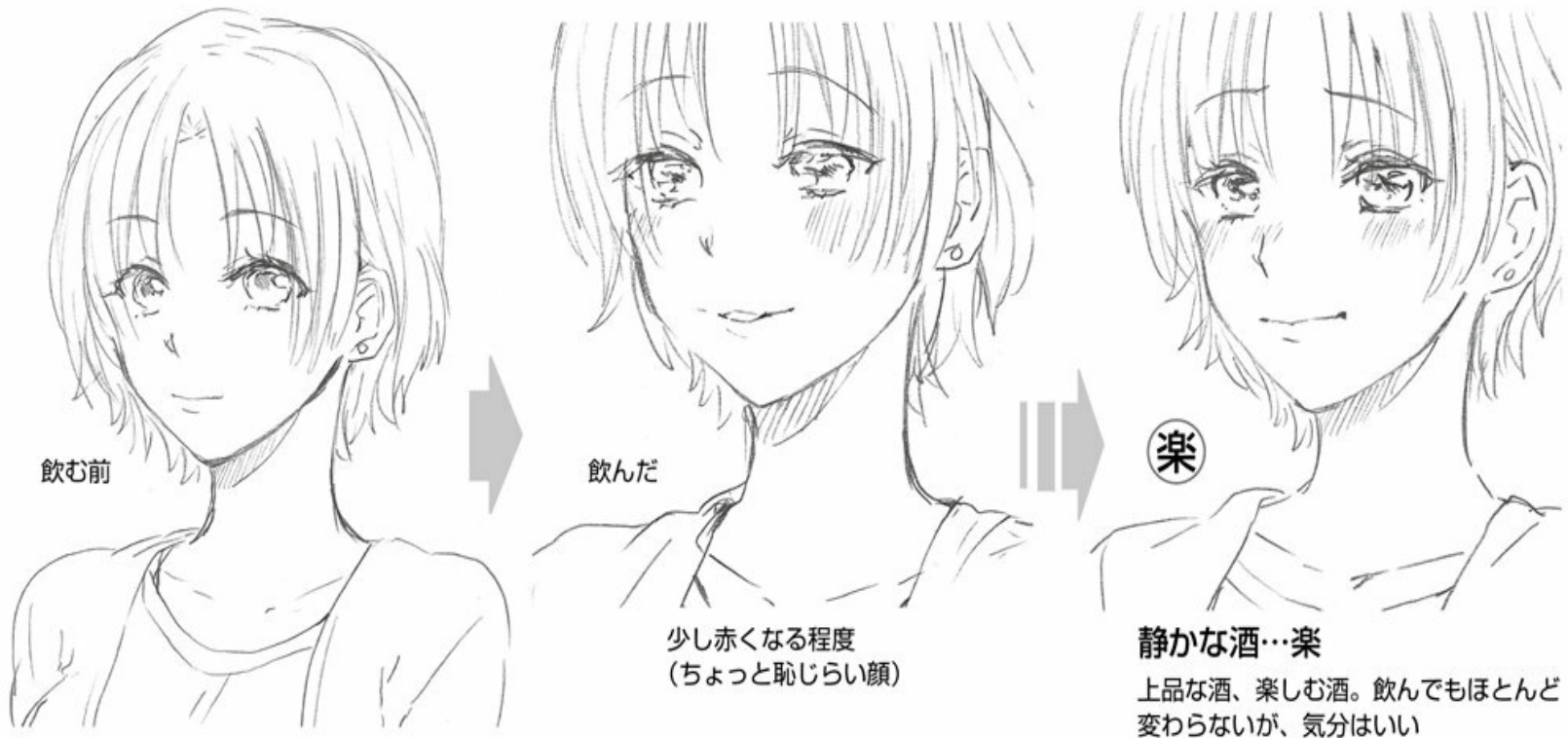
## ● 深呼吸

### おじさんの場合

目をつり上げる、瞳は小さめ
引き締めた口（緊張口）

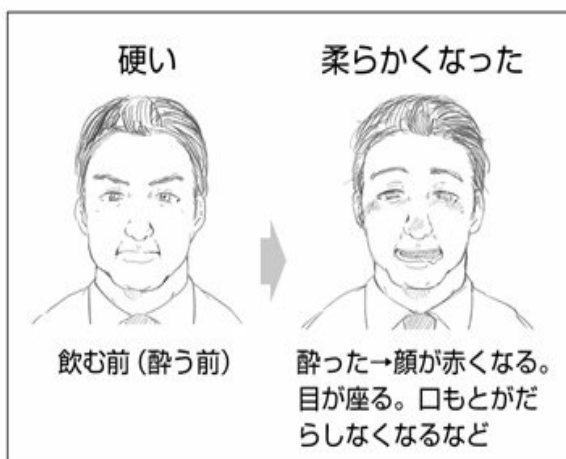
「おちつけ、落ち着け」と自分に言い聞かせる表情。意志の力を無理に行使するので、苦しい決意の表情になります。

ほっとする…まず第一にまゆ毛がゆるみ、目もとから力が抜けます。

## 酒気を帯びる …酔いの喜怒哀楽

お酒を飲むと、多くの場合感情が解放されます。「硬い」から「柔らかく」なり、多くの場合、静から動へ喜怒哀楽がさまざまに現れます。瞳に変化をつけたり、口をデフォルメして描きましょう。

### ● いろいろな酔い方

※いわゆる酒癖に「驚」と「虚」は数えられていませんが、やたら驚く、全く驚かないケースのほか、寝てしまう、ぼーっとする「虚」などはあります。

## ● 横顔の変化

飲んだ

普通。飲む前（飲んでも変わらないタイプもある）

とろんとした目。ほおが赤くなる

目が座る

絡む

笑いが止まらない

ねむ…（ぼーっとする。虚）

## ● 目つきの変化

酔ってない時

目が座る

もっと目が座る。めちゃ目つきが悪くなる

目が充血。血走りまなこ

# 気分を語る「目」を学ぼう

気分は心の動きです。姿勢やしぐさとして体に出るものですが、心の動きは 目にも強く現れます。

## 1. アングルによる目の形の変化

顔の向きやアングルで、顔型やシルエットだけでなく、目のりんかくも変わります。

## 2. 瞳の動き

瞳は上下左右、ぐるりと動きます。

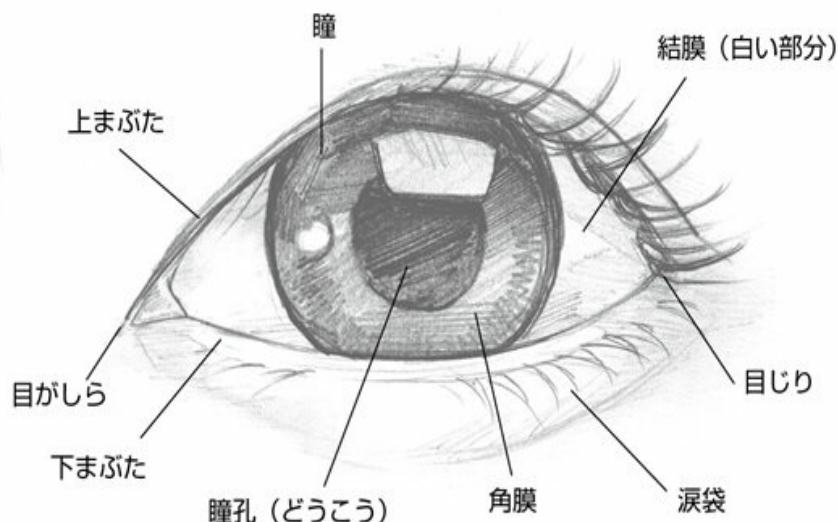
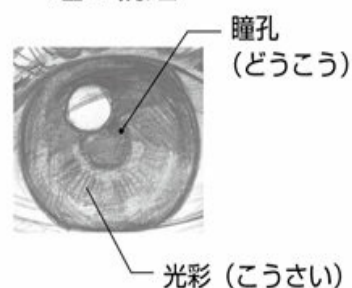
## 3. まぶたの動きによる効果

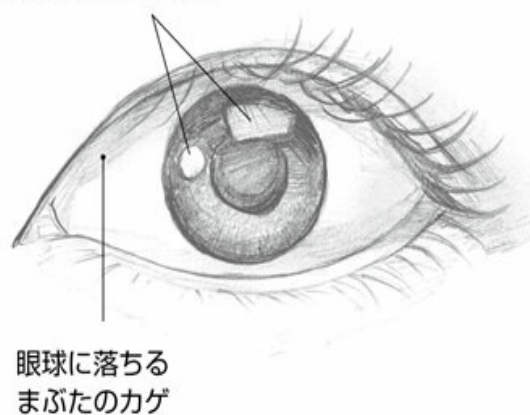
半眼や目を閉じるなど、上下のまぶたが動きます。

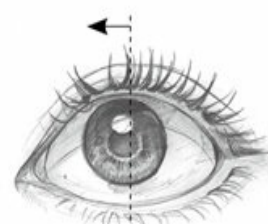
## 目の構造と瞳表現

瞳の大小。実際に、瞳孔の収縮などもありますが、個人差として大きいタイプ、小さいタイプがあります。また、コンタクトで大きく見せることもあります。

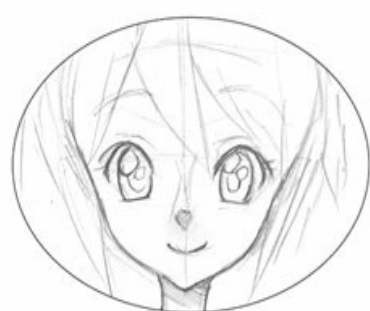
瞳が大きいタイプ

### 目のパーツの名称

### 瞳の構造

※厳密には瞳孔のまわりに光彩があります。瞳孔と光彩をひとまとめにすると黒い部分が大きくなり、目ぢからが強くなります。

瞳が小さいタイプ

### まつげを強調した場合

放射状に、曲線で描きましょう。

正面向きの目では、実は瞳はやや顔の中央寄りになります。

# 4. 目をキャラデザに生かそう

実際に眼球は丸く、瞳も丸いですが、タテ長のだ円形や、円形を感じさせない変形タイプなどキャラデザインではデフォルメすることも多いです。

**タテ長の目**

きらびやかな瞳

**ヨコ長の目**

リアルふうの瞳

タテ長地味目

タテ長黒目がち

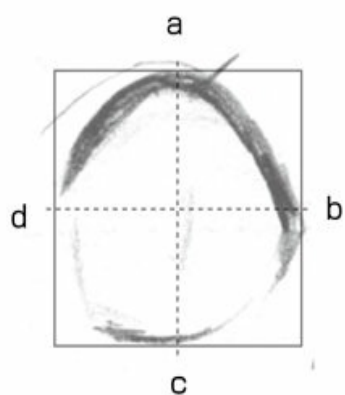
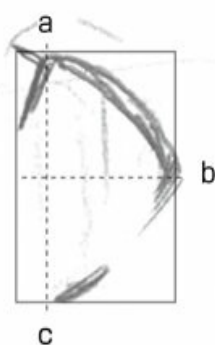
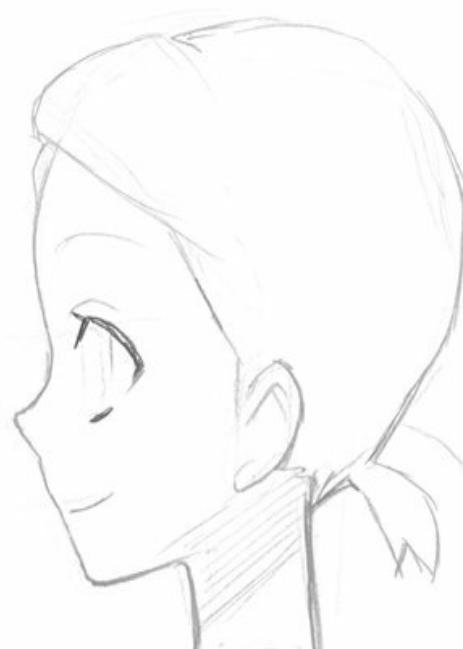
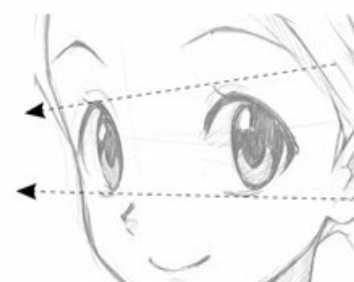
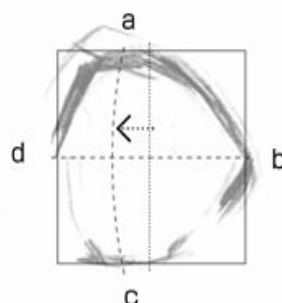
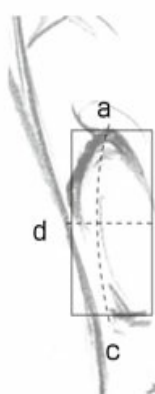
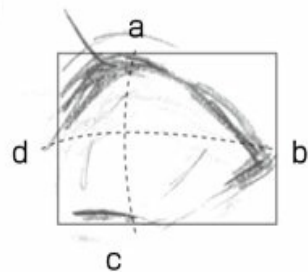
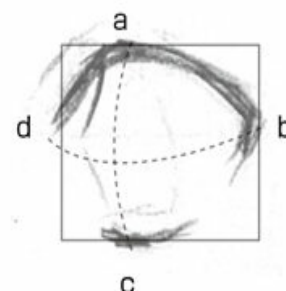
変形キラキラ

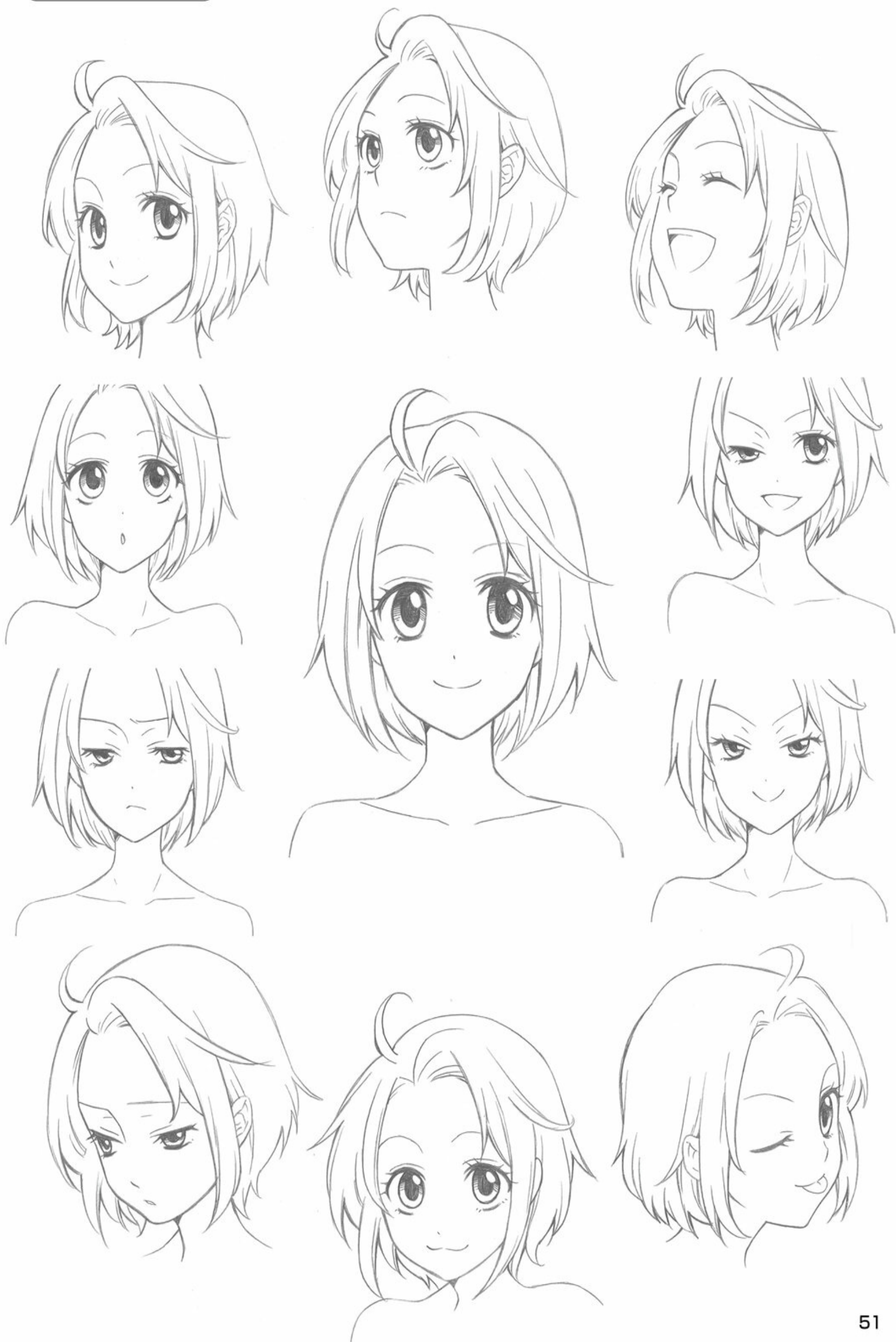
深い光を感じさせる瞳

明るさを感じさせる瞳

変形キラキラ

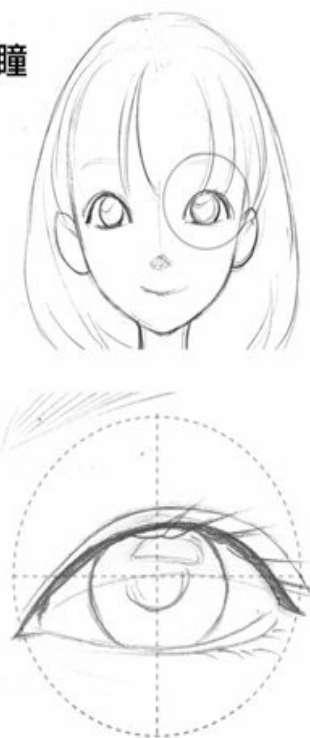
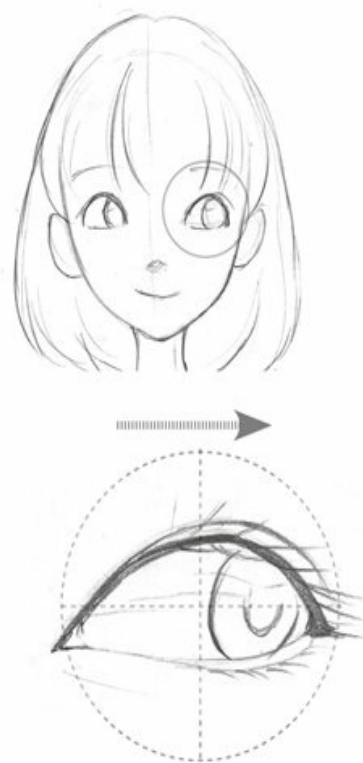
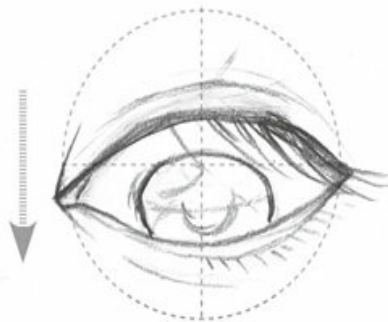
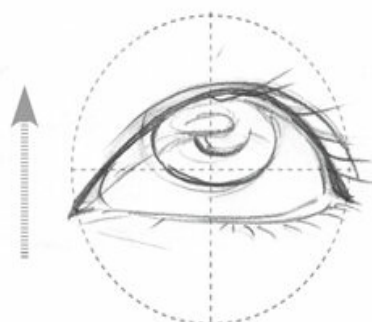
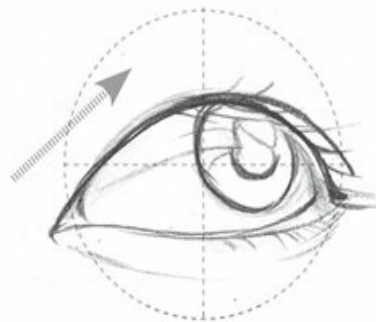
# 1. アングルによる目の形の変化

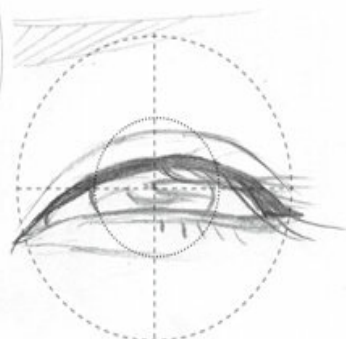
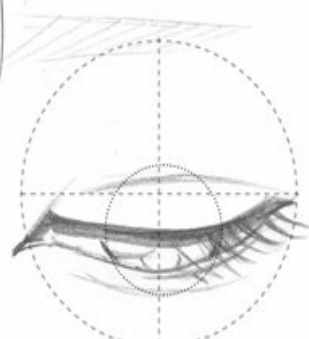
目の形を描くことからはじめます。代表的なアングルでの目の形の違いをとらえましょう。

## いろいろな表情

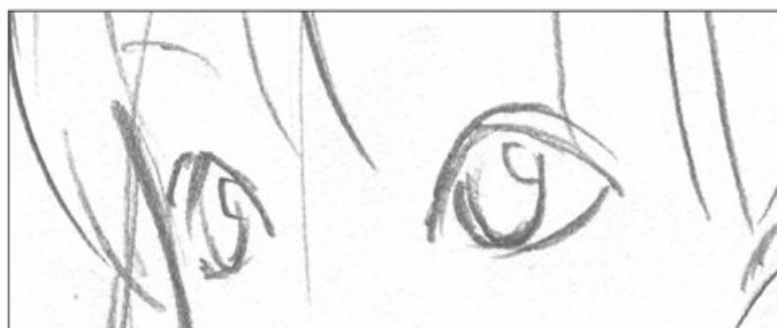
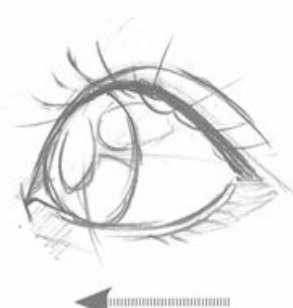
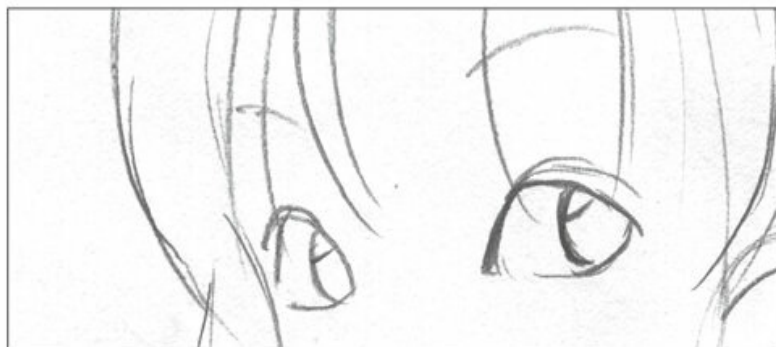
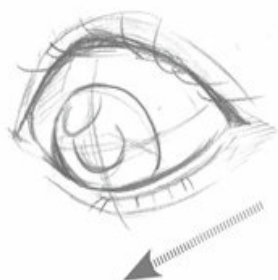
顔の向き、アングル、瞳とまぶたの動きを組み合わせることで、いろいろな気持ち・表情の表現ができます。

# 2. 瞳の動き

瞳は、丸い眼球の表面にあると考えます。ま正面からはほぼ真円ですが、動きに応じてだ円形になります。

## 正面アングル

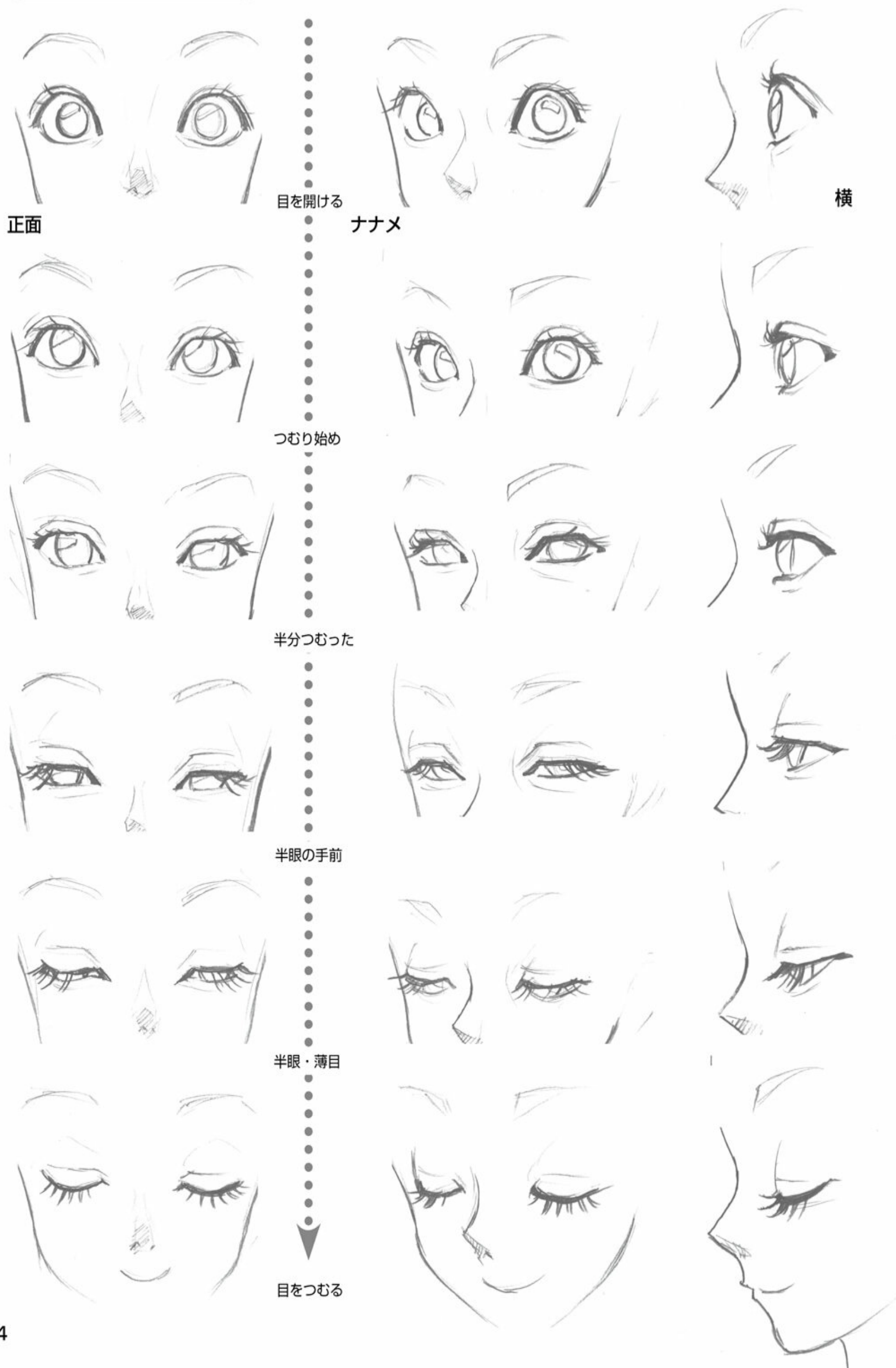
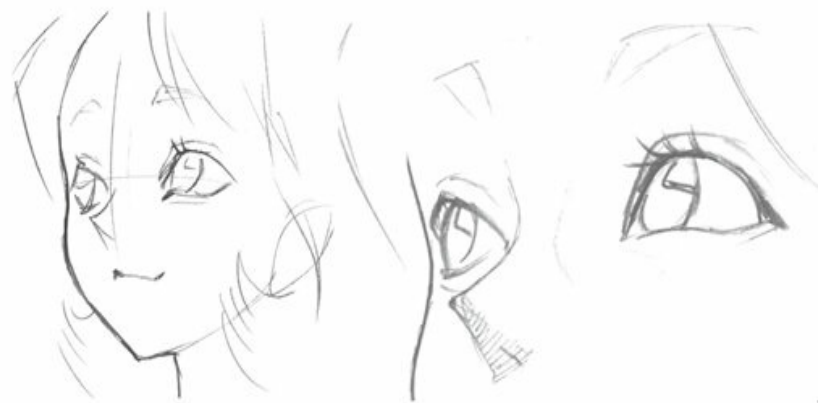
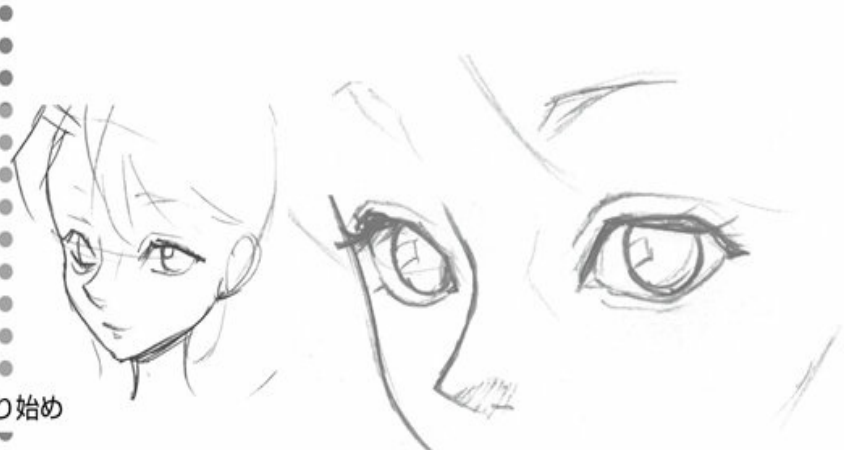
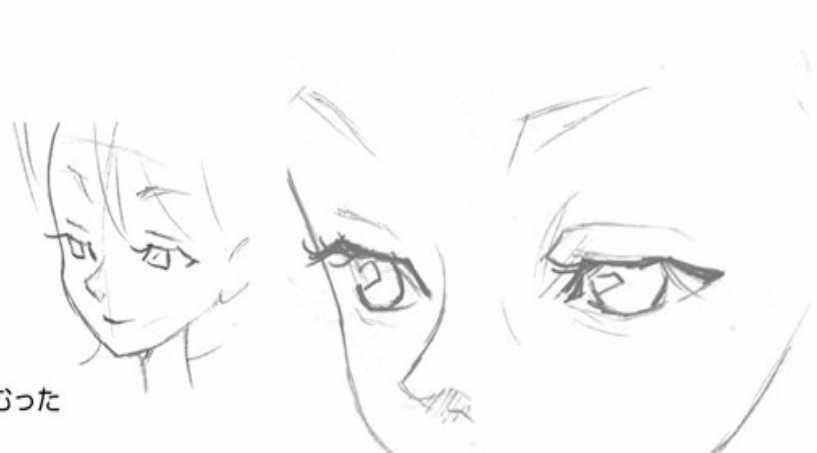
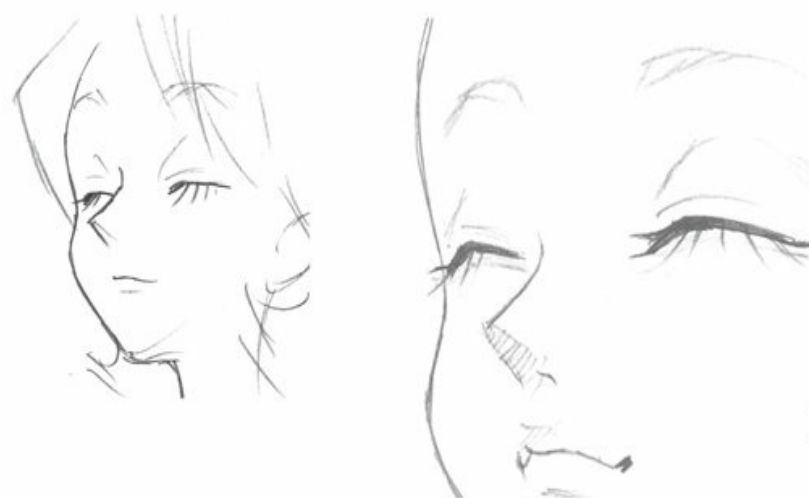
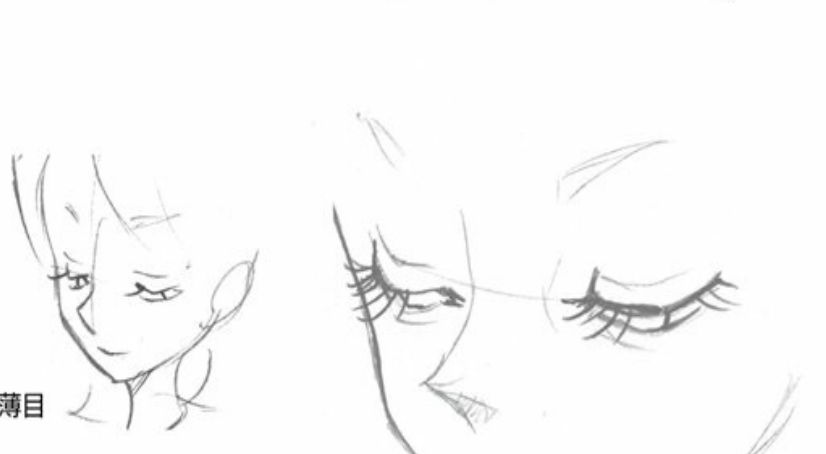
### 正面向きの瞳

### 横の動き

### 上下の動き

### ナナメの動き

### まぶたの動きを加えた場合

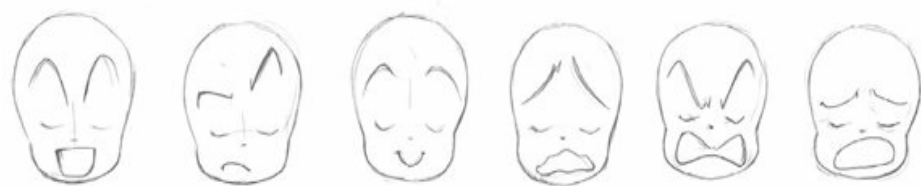
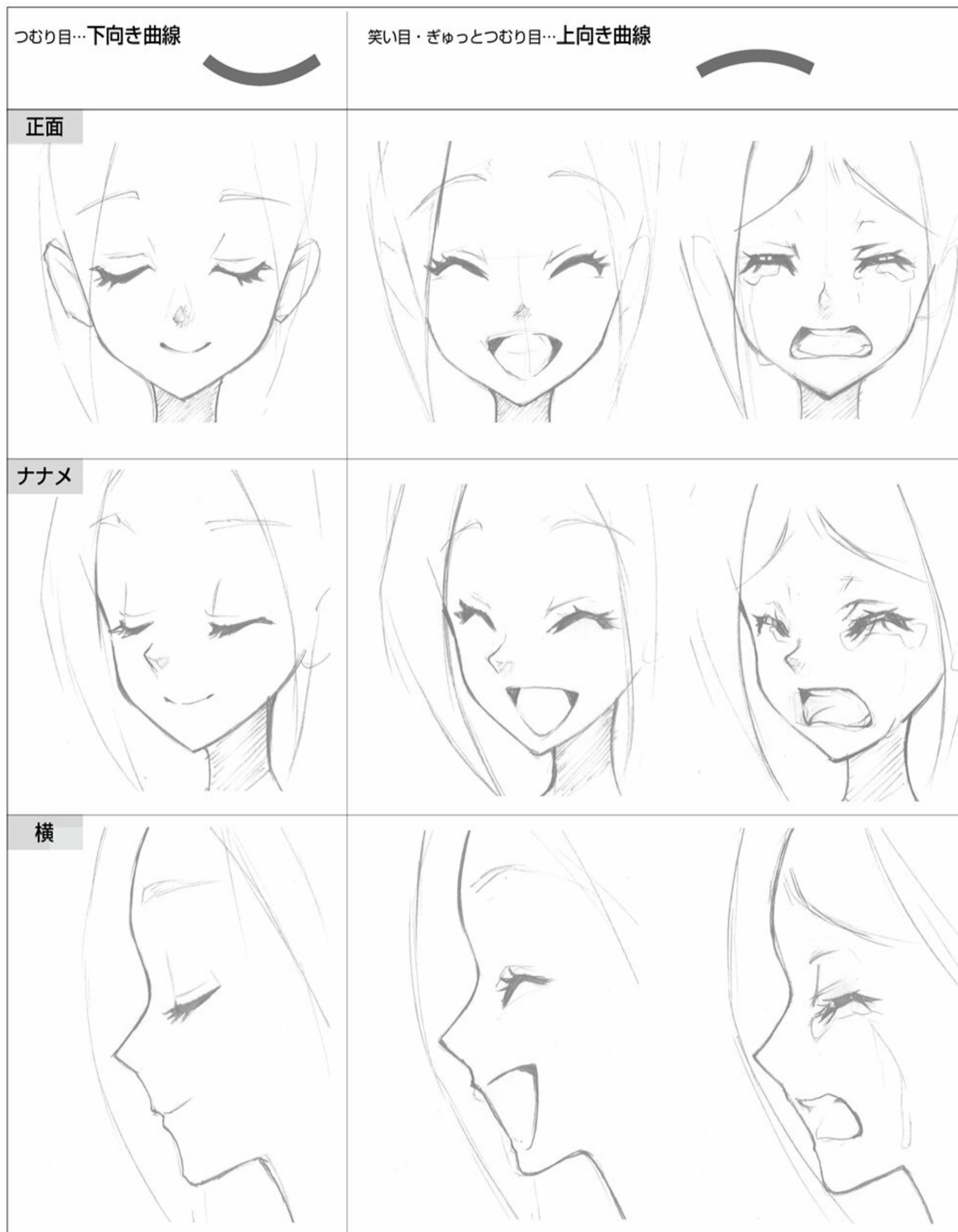
眼を細める

目を伏せる

## ナナメ向きアングル

### 正面向きの瞳

### 横の動き

### 上下の動き

### 目をつむる

# 3. まぶたの動き

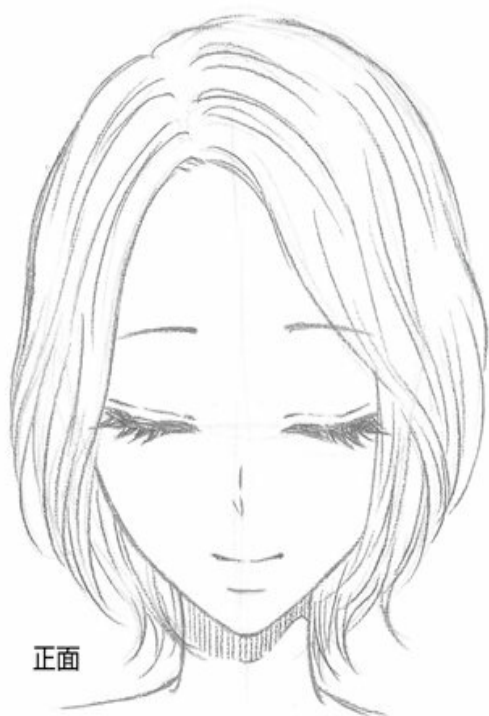
目をつむるまぶたの動きと、目の形の変化を見てみましょう。

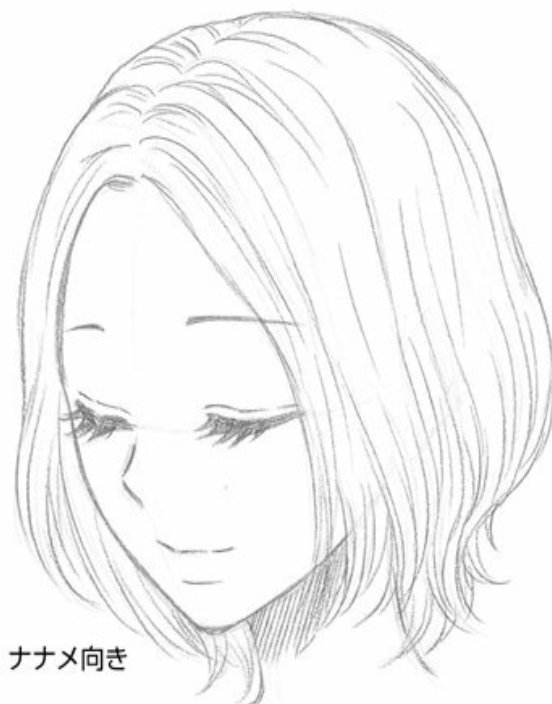
## ゆっくり目をつむる

ナナメアオリ
ナナメフカン
目を開ける
つむり始め
半分つむった
半眼・薄目
目をつむる

## つむった目

### ● 普通につむった目、笑った目、ぎゅっとつむった目

つむった目でも、まゆ毛と口の組み合わせでいろいろな表情が生まれます。

ぎゅっと目をつむる

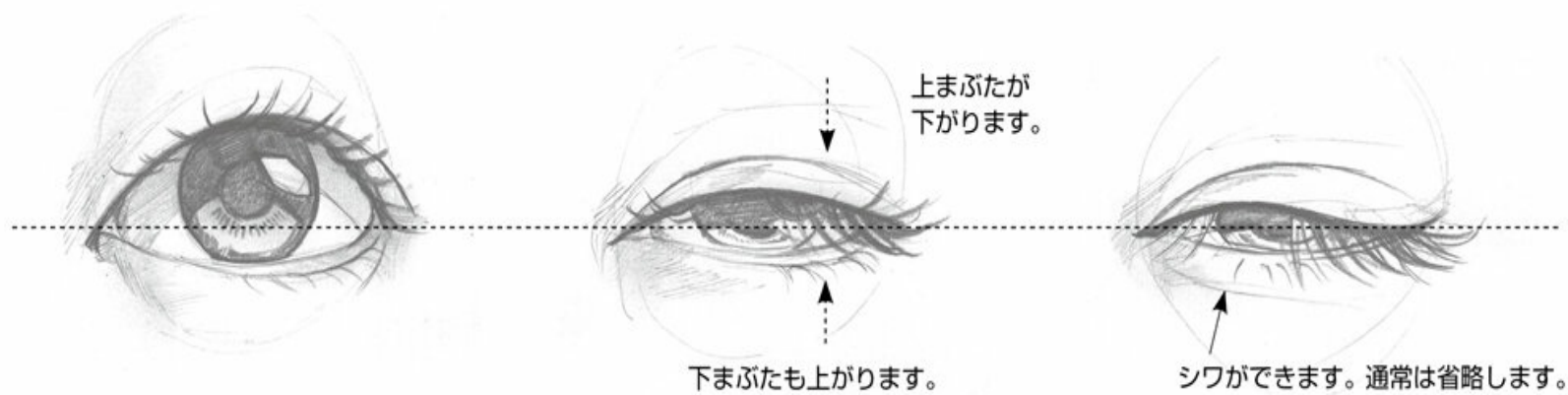
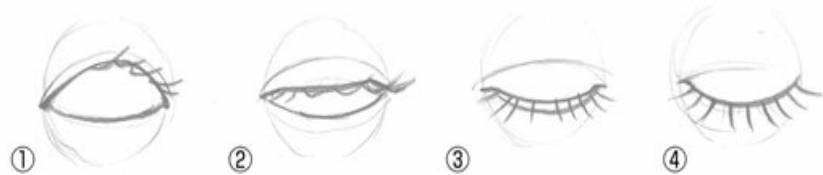
## 静かにつむった目から少し目を開ける

上まぶたと下まぶたの曲線に注目しましょう。

正面

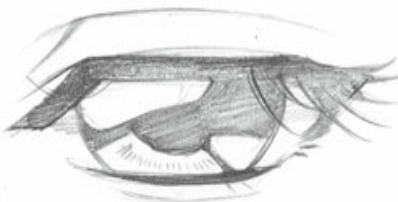
横

ナナメ向き

少し目を開けてみる

少し目を開けてみる

## 半眼バリエーション

### ● 正面・まっすぐ

前を見ている瞳

上目づかい

半眼

目をつむる

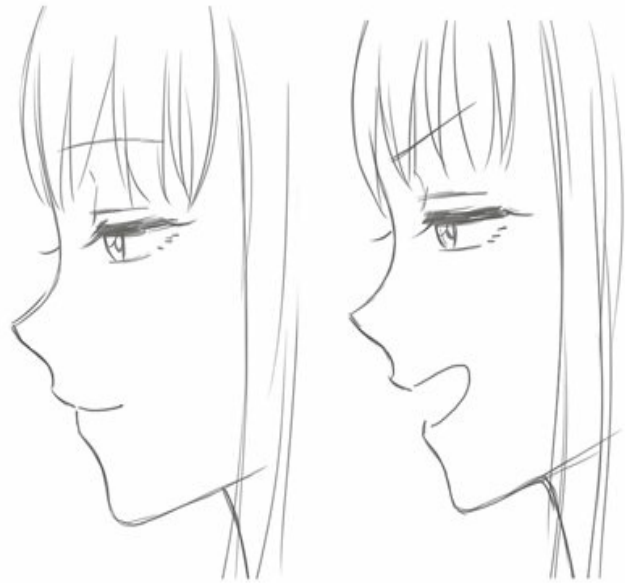
### ● 正面・ややうつむき

前を見ている瞳

上目づかい

半眼

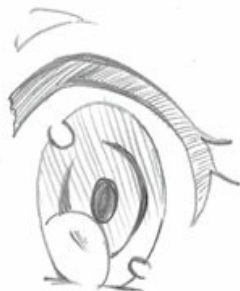
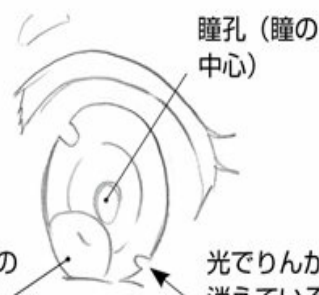
目をつむる

# 目の開け方をキャラデザに生かす

# 4. 目をキャラデザに生かそう

目の形と瞳でキャラにいろいろなムードや個性を与えましょう。

## キャラと瞳のデザイン

目の形と瞳の組み合わせで、バリエーションは無数にあります。瞳のデザインに見られるいろいろな「光とカゲの表現」を見てみましょう。

明るいタイプ 喜 楽

光の○がたくさん。瞳の色も斜線で淡い感じにして優しいイメージを出します。

瞳孔（瞳の中心）

大きな光の映り込み

光でりんかくが消えている表現

しとやか・弱気・寂しげタイプ 哀

やや黒目がちになるように光は少なめを意識します。デザインします。瞳孔も大きめで、ややボカシぎみ。

タッチを入れる前

攻撃的・強気タイプ 怒

半円状に光を描いて三白眼風の鋭い瞳を演出。瞳孔もタテ長にして少し特殊なイメージにします。

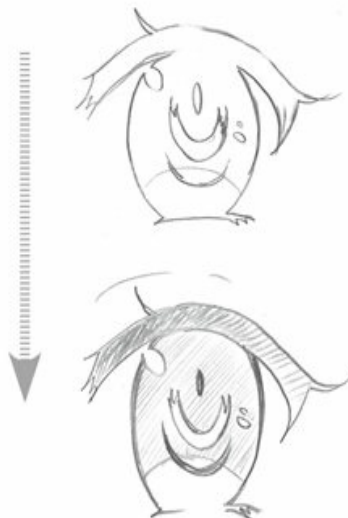
タッチを入れる前

ミステリアスタイプ 虚

光や瞳孔を省略。タッチでグラデーション状にします。

タッチを入れる前

### ● 目と瞳のバリエーション

光をどのように入れるかを意識しながらアウトラインを取ります。黒い部分や色のイメージも意識しながら、タッチで塗りの濃淡をつけましょう。

大きなタテ長、きらびやかなイメージ

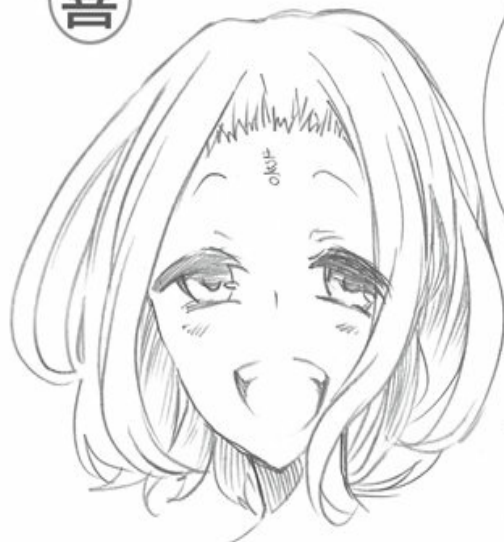
小さめの瞳。キュートなイメージ

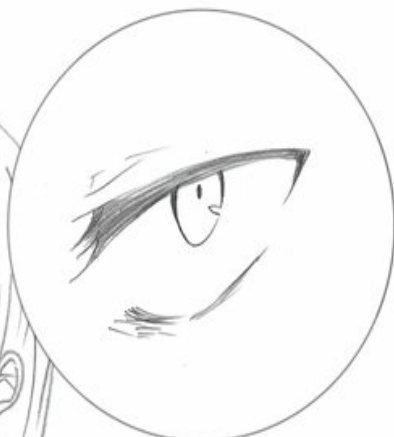
たれ目、ややミステリアスで、寂しげなイメージ

つり目。きついイメージ

## 気持ちで変わる瞳

同じキャラ、同じ瞳でも気持ちに応じて、目の形と瞳は変わります。

喜

優しい目、笑顔の目。
目を細めた笑顔で、「目じりを下げる」言葉のままに「たれ目」を強調します。嬉しい時の目のキラリ感を出す時は、白い部分を多めにします。

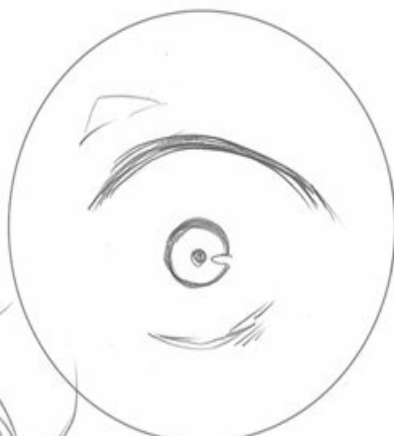
怒

怖い目、きつい目。
「目がつり上げる」ままに、つり目にし、まつ毛も少なめ、瞳も小さく、三白眼を強調します。

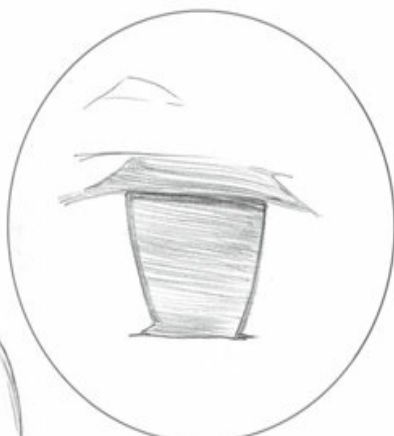
哀

哀しい目・寂しい目。
まぶたの曲線をゆるやかにとって、力なく目を開けている感じや、重たいまぶたを演出します。

楽

快適気分、笑顔の気持ちの目。元気がある状態です。力強い曲線でまぶたのラインを描きます。瞳も白い部分、黒い部分、グレーの部分でコントラストをつけて、くっきり感を出しましょう。

驚

びっくりまなこ。驚き目。弓なりのシャープな曲線でまぶたのラインを描きましょう。大きく見開いた感じを出します。瞳は小さく描きます。

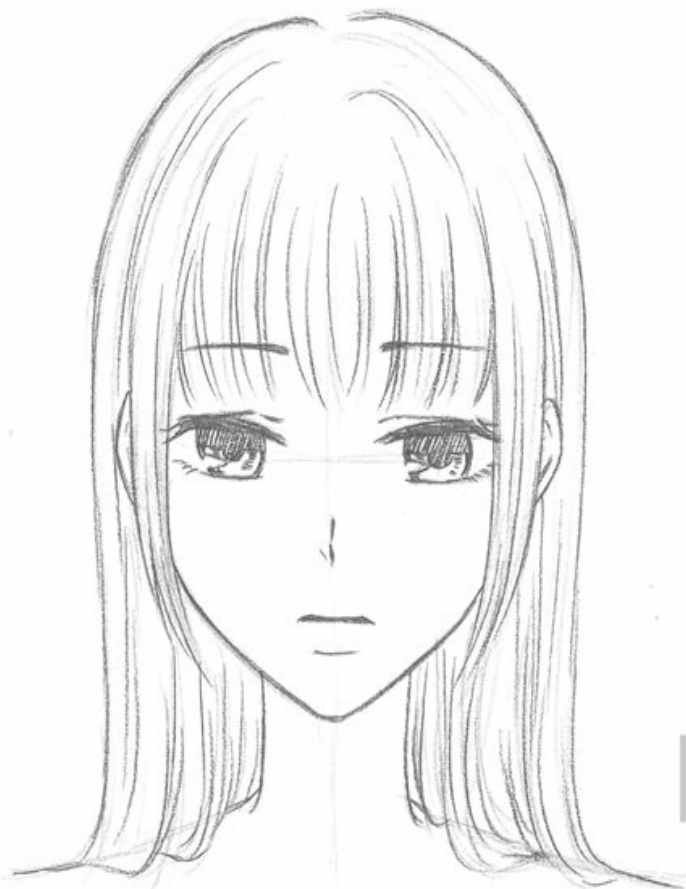
虚

何も見てない目、死んでる目。まぶたのラインをほぼ直線で描きます。瞳もコントラストのない、塗りつぶした感じにすると、キャラの心も閉ざされている感じがします。

白目表現

# 気分を演出する光とカゲの効果

## 画面で見る光とカゲ

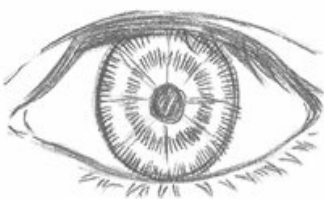
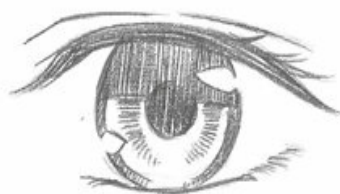
キャラの気持ちは表情やポーズに現れます。ここに光やカゲの演出を加えると、キャラの気持ちをさらに明確にしたり、強調することができます。

### ● キャラの気持ちとカゲ

虚のキャラ・無表情キャラ

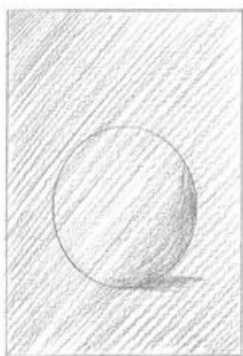
意味ありげ効果（マジ効果）

ピカ（気づき効果）

何気ないカットにも、光とカゲを利用しています。

「ぽ」（赤み効果）

説明図的な表現

マンガ表現（省略＋デフォルメ＋光＋カゲ）

### ● 光・物体・カゲの基本原理

漆黒の闇。光がない状態。まっ黒で、何も見えません。

薄明かり。物体があるのが見えてきました。

光源

太陽の光が差すと、物体がはっきりします。

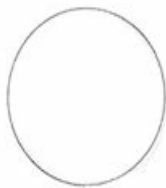
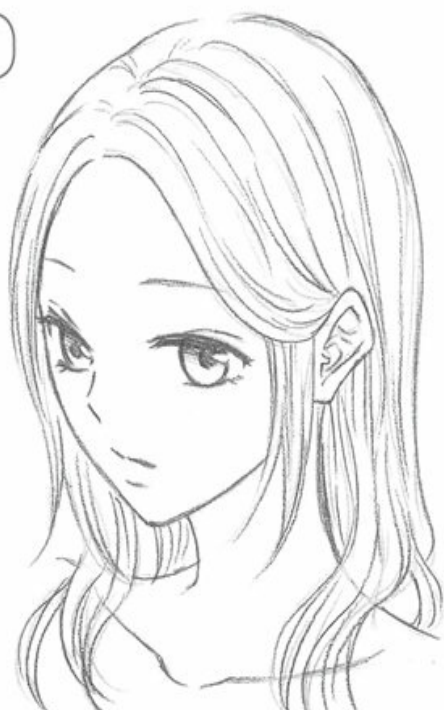
カゲとして描く斜線やベタで、
1. 立体感
2. 色
3. 質感
などを表現します。

3つの要素が組み合わさって、「ムード」の効果が生まれます。

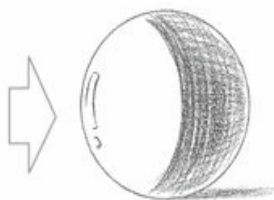
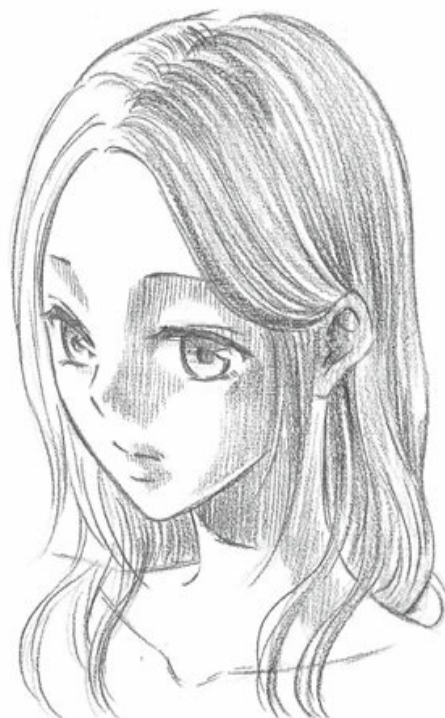
# 代表的なカゲ表現

## 立体感を出すことが第一目的のカゲ

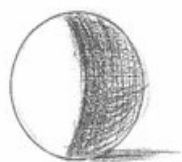
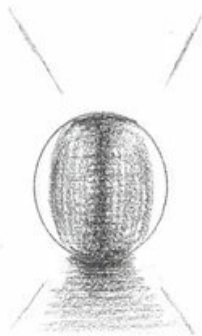
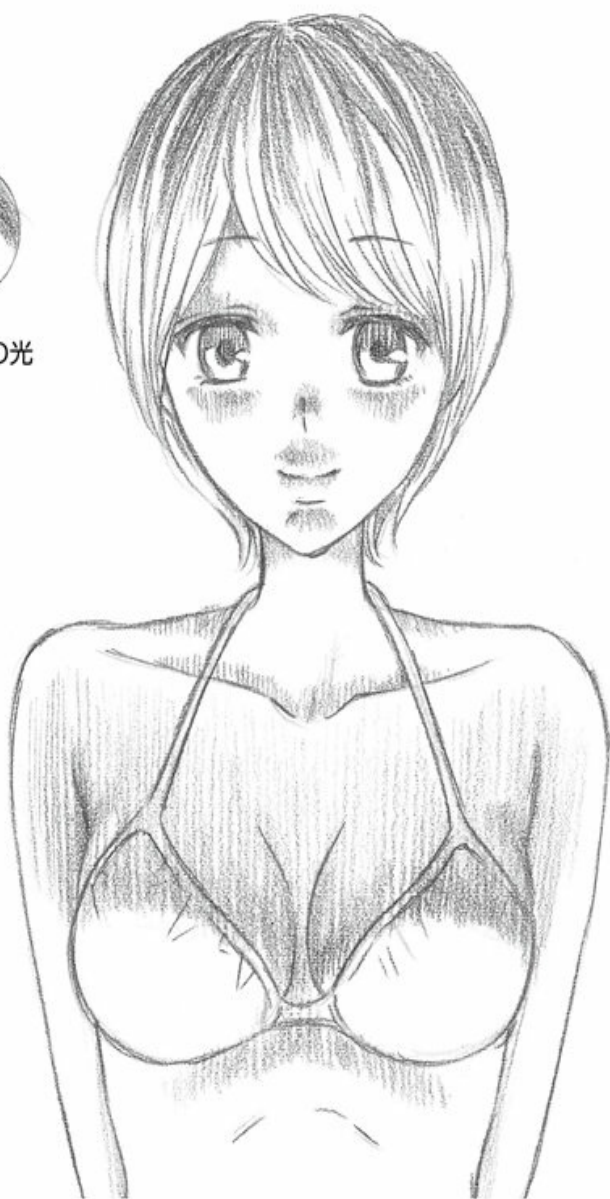
光源の場所によって生じるカゲ。光源とは、太陽やライトのことです。どこから光を照らすかによって、カゲの位置が変わります。作画では、このライトの位置を自分で考えて決めて描きます。

### 顔のカゲ

カゲを入れない場合。
光源も考えません。

光源（光）

ナナメ左上からの弱い光。
カゲの色は薄めです。ごく簡単にちょっとカゲを入れたい時に利用します。

上からやや強い光。
少し濃いカゲができます。

ま横から強い光
濃いカゲです。カゲの色を薄めにすれば、弱い光が演出されます。

ま下から強い光

ま後ろから強い光（逆光）

## 上半身のカゲ

## 複合光によるカゲ

光源を２つ以上設ける効果です。太陽光だけだったらあり得ないようなカゲができます。立体感に加えてミステリアスなムードを出したい時などに用います。

光源（光）

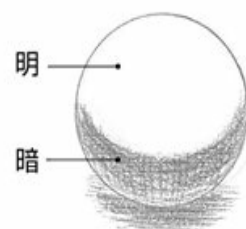
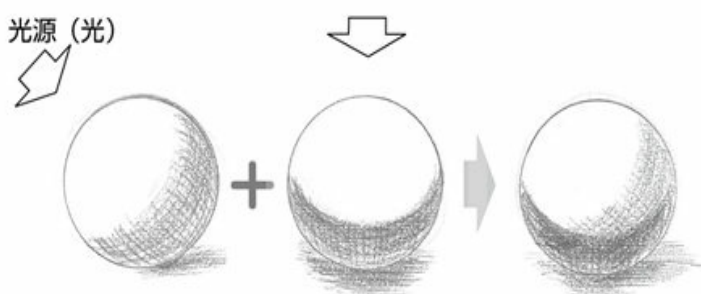
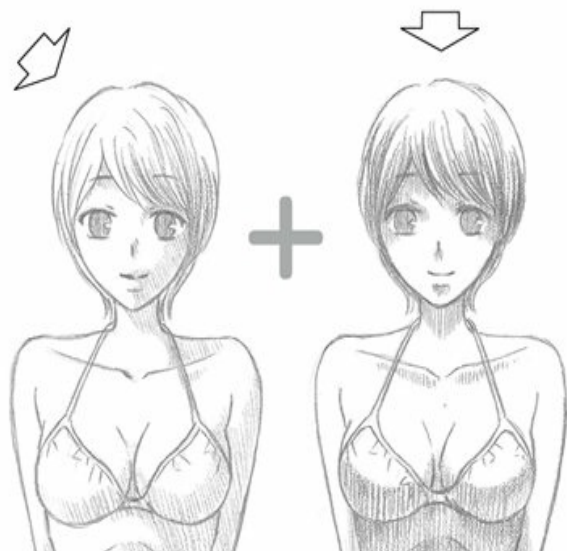
明

暗

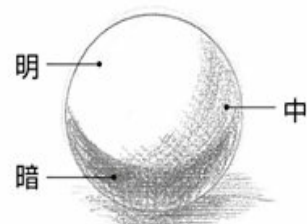
単一光源の効果。明暗のみです。

明

中

暗

複合光源の効果。明中暗ができます。

ナナメ左上からの弱い光

ま上からの強い光

カゲの部分が組み合わさります。明るい部分は減りますが、明中暗ができて、存在感が深まります。

## ● 逆光をベースにした複合光

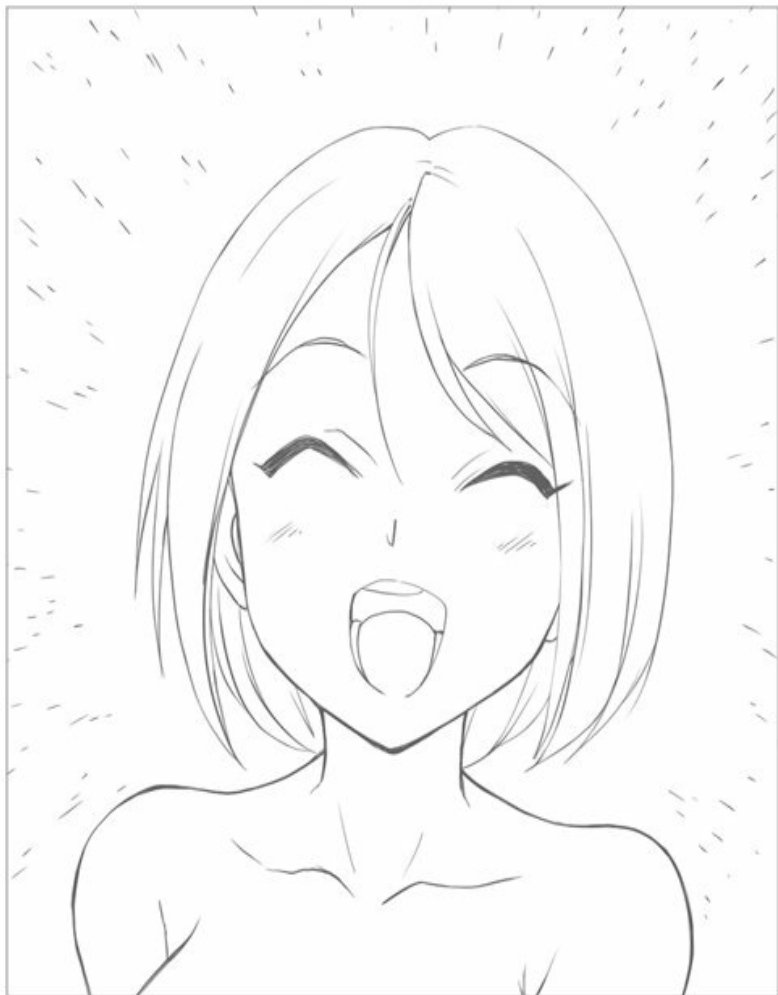
通常は逆光ではカゲでまっ黒になります。ぼんやり明るいところをつくる「手心を加えた演出」で、顔や表情を見せたい時に用いましょう。

カゲ効果を入れる前

通常の逆光表現

通常の逆光表現

# 喜怒哀楽＋驚虚の光とカゲの表現

光源を考えるカゲと違い、伝統的な手法としてのタッチや斜線を主体に用います。
実際にできるカゲのイメージを利用するものや、斜線による色表現などがあります。

**喜** 顔の赤みの斜線を必要に応じて加えましょう。ちなみに「喜」はキャラそのものが「光を出している」状態です。

**怒** 逆光を利用した斜線カゲ。迫力や重苦しさを演出しましょう。

**色表現（赤みや青ざめ感）のタッチ、暗い気分を反映した「顔カゲ」、気づきの「ピカ」など。組み合わせて演出します。必要に応じて、これに「立体感のカゲ」を加えましょう。**

**哀** 「青ざめ」のタテ線。基本的に「陰・暗い」イメージなので、背景も暗めのものが効果としてよく利用されます。

**喜**：別バージョン。顔赤み Up

**怒**：別バージョン。上からの光を利用した顔カゲ効果

**哀**：別バージョン。下からの光と上からの光でできるカゲを合成するイメージです。

**楽** タッチの効果はほとんど不要です。立体感や輝き感の演出として、髪の毛のてかりや軽く顔カゲを落として、立体感を強調することはあります。

**驚** 顔に赤みの斜線や、目の下に驚き強調の「クマ」斜線を加えることがあります。また、他の感情と交じった驚きも多いです。

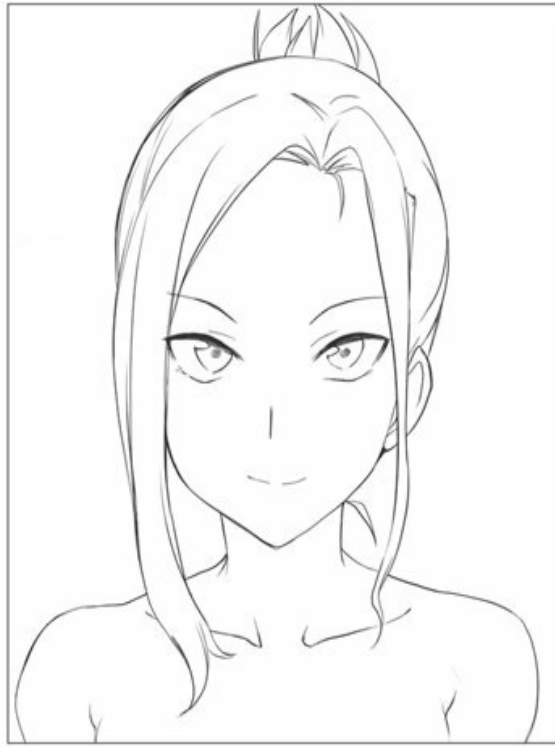
**驚**：喜タイプ。口とまゆ毛で喜び表現。顔に赤みの斜線を入れます。

**驚**：哀タイプ。目の下にタテ線を入れます。

**虚** 暗い虚なら「哀」のタテ線、明るい虚なら「楽」の赤みを表す斜線など、目的に応じて描き込みます。

**虚**：暗いタイプ。哀表現を利用して、深刻な雰囲気を演出。

**虚**：明タイプ。ぼ〜ッとした感じ。口が決め手です。

## 光とカゲの応用実践例

立体表現のカゲ効果は、マジ気分やキメ気分など、迫力や重さをキャラに与えたい時に用いることが多いです。おもに存在感を強調する演出に用います。

### ● 意味ありげにするグレードアップ効果

**マジ気分**　カゲを入れる前

左から差す光でできるカゲを応用しました。

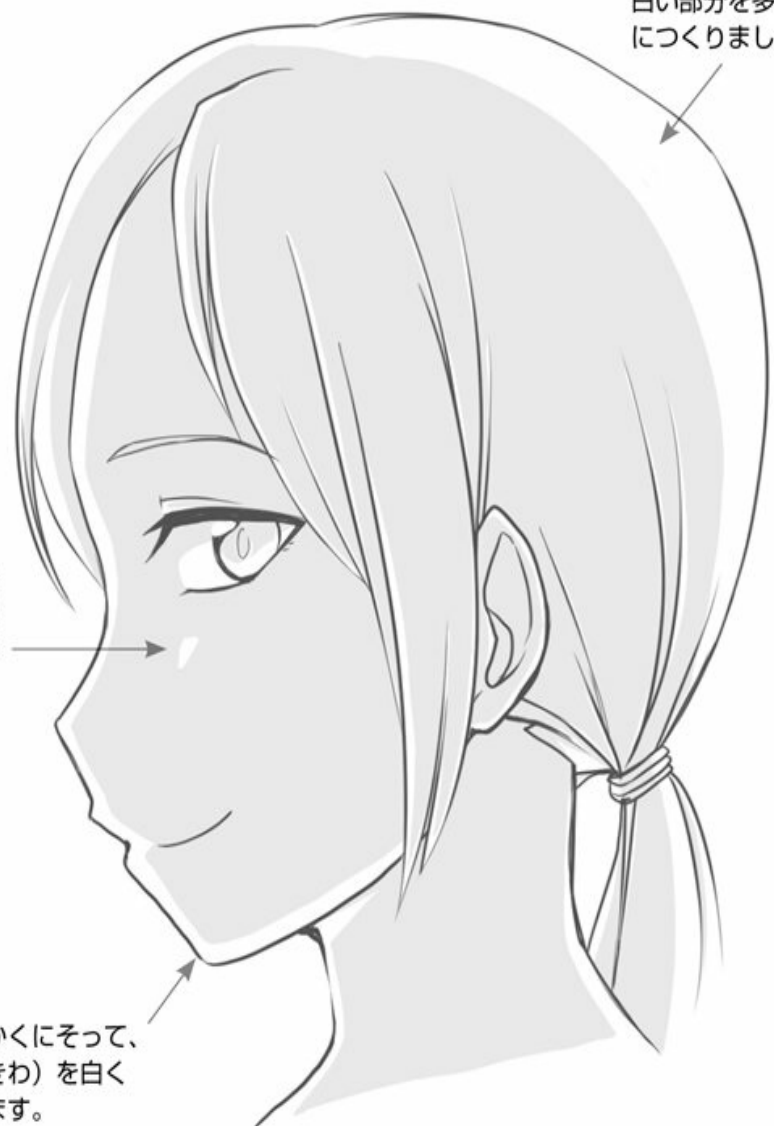
鼻の脇や顔の側面、アゴの下にちょっとカゲを入れただけで、キリッとした表情に、気合い（真剣さ）が加わったた演出効果が生まれます。

**ミステリアス気分**

逆光演出を利用します。際が白くなる現象を反映し、実際にはカゲの部分は均一の濃さにします。

カゲの部分の指定。よりミステリアスムードを出したいので、瞳の位置も修正しました。

本来カゲになる目の部分も効果として白く抜いています。

ほおに小さく光が当たって、光っている演出。顔面にアクセントが生まれます。

際の白を拡大。白い部分を多めにつくりました。

りんかくにそって、際（きわ）を白く抜きます。

何気ない「楽」の横顔に、目線をこちらに向けて逆光効果を与えたもの。意味ありげなシーンに効果があります。

## 存在感 Up のグレードアップ効果

**キメ気分**　カゲを入れる前

ほんの少しカゲを落とすだけで、充分決まります。

カゲをベタ状（濃い色）にしてコントラストを強調。インパクト感は絶大です。

**おいろけ気分**　カゲを加える前

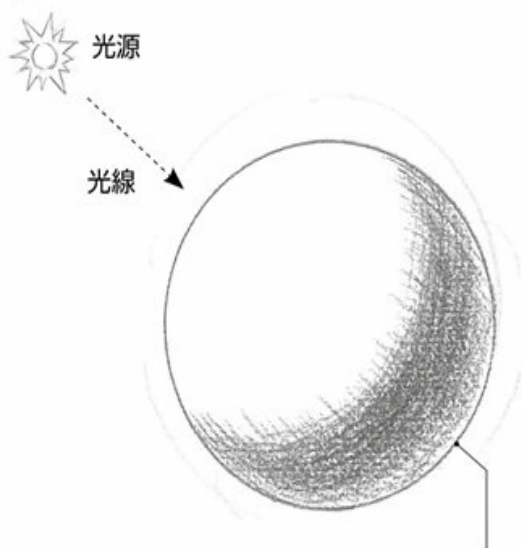
キュート＆セクシーがテーマです。顔の赤み表現「楽」に立体感のカゲ効果を演出しました。光源（太陽・ライト）の位置はほぼま上に設定しています。

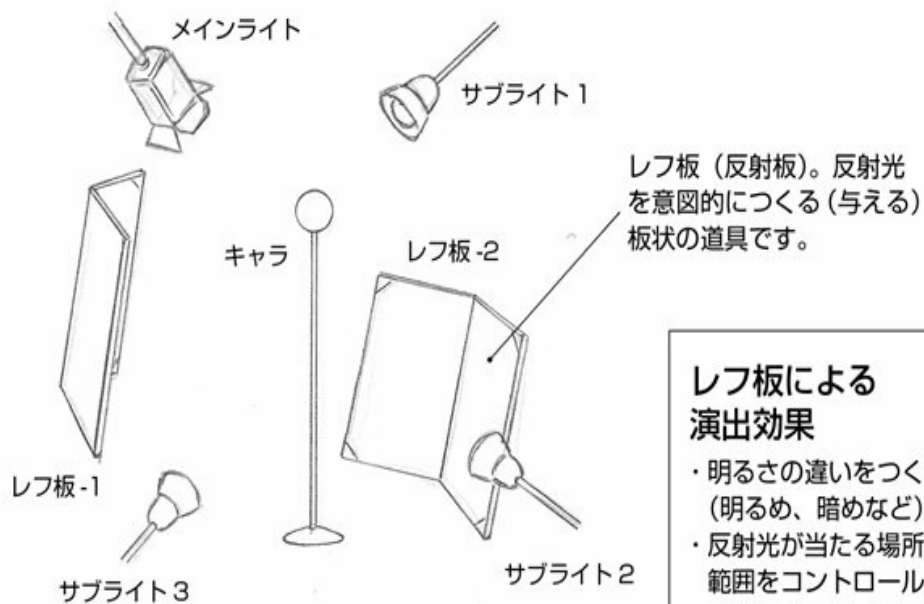
カゲを加えた部分

カゲのイメージも描き込んだ下描き

完成。カゲのエッジ（境め）を入れないバージョン。肉感がソフトな印象になります。

カゲのエッジを入れるタイプ。キリッとした印象になります。

## 反射光を利用した光とカゲの表現

単一光源（片側からの光）でも、光の反対側が薄いグレーになっていることがあります。これが反射光効果です。床や、まわりのものに当たってはね返った光に照らされてできる部分です。

レフ板（反射板）。反射光を意図的につくる（与える）板状の道具です。

撮影現場では、幾つものライトや反射光で、普通はあり得ないような印象的なカゲ効果を生みます。

**レフ板による演出効果**

・明るさの違いをつくる（明るめ、暗めなど）
・反射光が当たる場所や範囲をコントロールする（広げる、狭めるなど）

反射光と複数の光源を想定したカゲ効果。
光源が太陽やライト一つだと思っていたら理解できないものになります。カゲつけは必要に応じて、複数のライトや反射光を考えながら行いましょう。

# 第2章

# キャラの気質を描き分けよう

# 陽気と陰気

陽気は明るさ、元気、活発さなどに通じ、陰気は暗さやおとなしさなどに通じます。

## 全体印象の違い

華やかで目線をこちらに向ける「陽」と、地味めで目を合わせない「陰」。姿勢や髪型、衣装や衣装の色など、対照的にデザインしましょう。

白・淡いピンクやブルーなど、華やかなイメージにすると「陽」の印象が強くなります。

黒やグレーなどのモノトーンにして、地味な感じや落ち着いたイメージを与えましょう。

## 姿勢・シルエットの違い

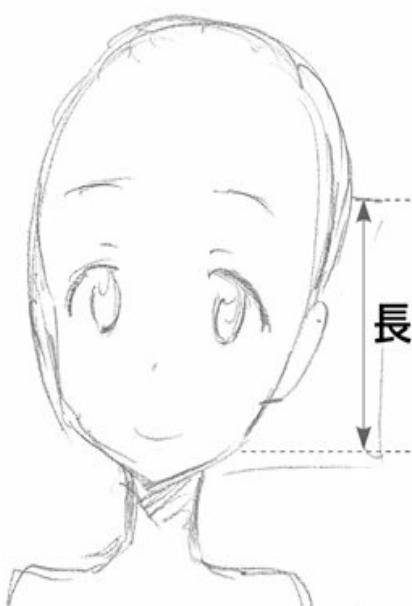
### ● 顔の向きの特徴

### ● 動き方の特徴

陽タイプの女のコキャラは、首を横にかしげる、肩をちょっと上げるなど、アピールポーズがあります（男子の陽タイプはま正面向きか、やや上向き）。

陰タイプは顔をアピールしません。顔をそむけてうつむきぎみなど、対峙（正面から向き合うこと）を避けます。

キャラデザの領域から

**森田和明アドバイス**

「顔のパーツの配置、いわゆるキャラデザする時もなんですが、まゆ毛と口の位置関係でも、遠いか近いかで、明るく見える陽タイプと、どっか暗い、陰タイプのキャラになる…」（森田和明談）

# 陽気なキャラ

陽気さは、笑顔とハツラツとした動きに現れます。気性としては楽天的、楽観的、天真爛漫など。

## 特徴…軽やかさ

## デザインと表情のポイント

### 陽気なキャラは、活発感を主体にデザインしましょう

額を見せると解放的、活発な印象になります。

まゆ…ひそめない。ゆるやかなカーブ

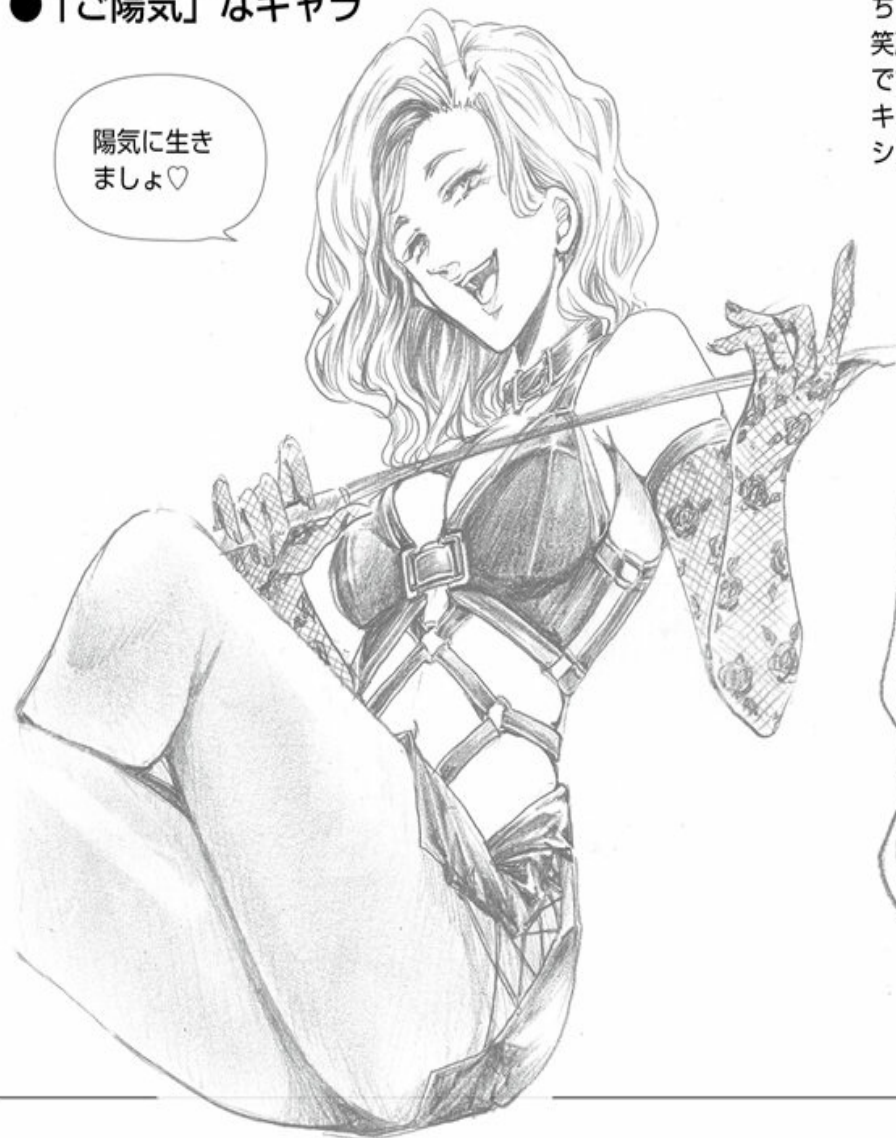
瞳…大きく

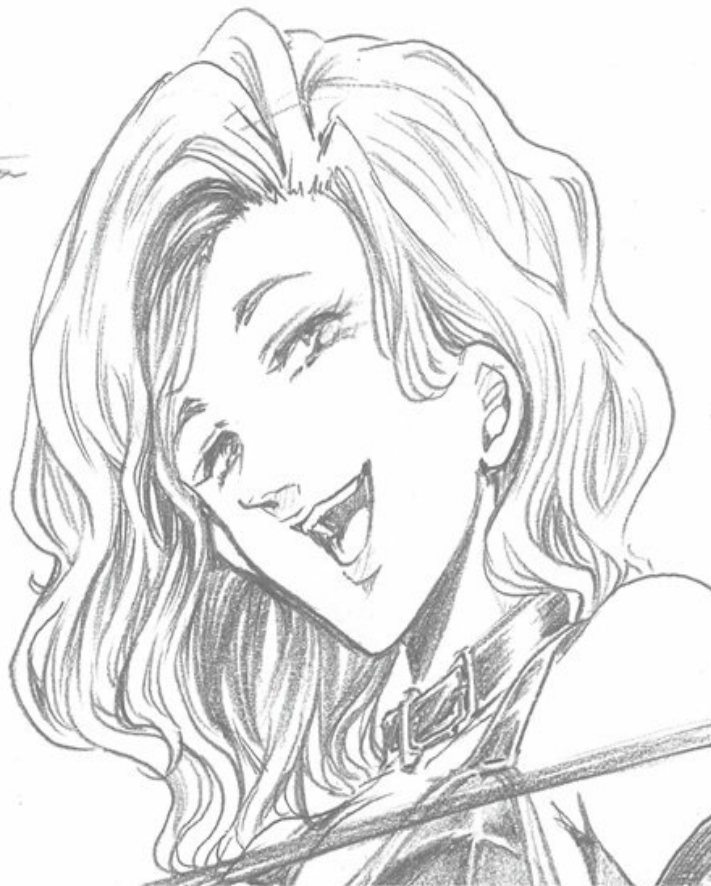
口もと…笑み

ショートヘア、まとめ髪（ポニーテールなど）はスポーティな印象のキャラに向いています。

瞳が小さいキャラやおとな顔（目と口の距離が離れている）の場合は、落ち着いた印象になります。

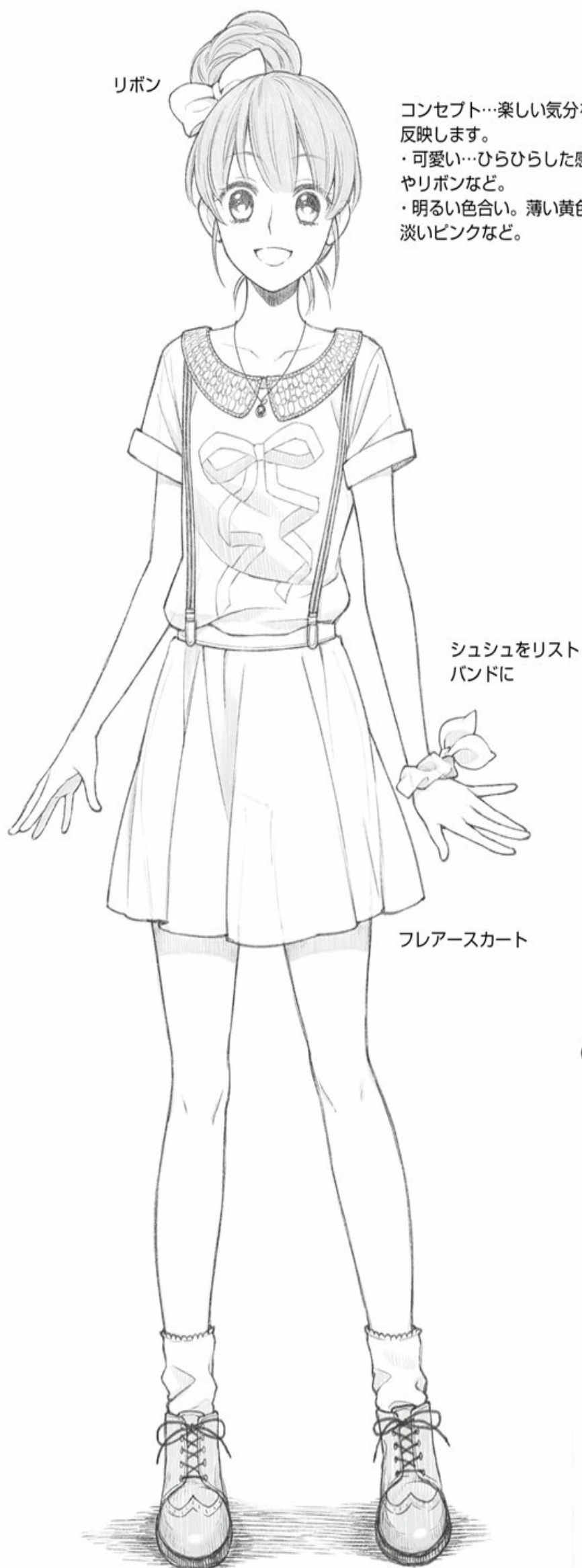
微笑みを主体にすれば、どんなデザインでも陽気さは出ますが、髪の毛が長いと「おとなしそう」な印象になりやすいです。

### ●「ご陽気」なキャラ

ちょっと危ない個性派お姉様。明るさ、元気、解放的、活動的、笑顔など、陽気キャラに必要な要素を全て満たした「陽気キャラ」ですが、性格、気性、嗜好性の要素をひとひねりした「S 気質」キャラ。「裏の性格（2 面性）」など、ドラマティックな設定はシリアスにもコメディにも生きてきます。

陽気に生きましょ♡

## 陽気なキャラの衣装デザイン

### ● 陽気な気分を反映したファッション

リボン

コンセプト…楽しい気分を反映します。
・可愛い…ひらひらした感じやリボンなど。
・明るい色合い。薄い黄色や淡いピンクなど。

スポーティな面を強調した衣装。「陽気なキャラ」は「元気キャラ」に通じます。

シュシュをリストバンドに

フレアースカート

### ● 男子の場合

陽気な気分を衣装に反映することは少ないようです。また、女子より衣装のバラエティ度はありません。自分のポリシーに応じて、カッコ良さ、クールなどの「自分スタイル」はそれなりにあるので、「こいつは気分に応じて明るい色合い・暗い色合いなどの服を選ぶキャラ」か、そうでないかを決めましょう。

「いつもはこれです！」

「明るい気分だから服の気分を変えてこんなのにしてみた Z」

## 陽気な年配者　…気が優しい

「陽気なキャラ性」は「優しい感じ」にもつながります。特に年配者の場合、陽気さは年齢の厚みとして「穏やかさ」や「優しさ」、「親しみ」などのパーソナリティとして反映されます。

気のいいおばさん
…明るくって親切
力を抜いてリラックスしたまゆ毛のラインと、笑みをたたえたまなざしを描きましょう。

笑い目のりんかく。
上まぶたと下まぶたの曲線ラインに注目しましょう。

気さくなおやじ
…穏やかで親切。優しげなまゆ毛と、楽しげに語っている口もとで、話しやすくて落ち着く感じが出ます。何気ないポロシャツの清潔感も好印象の要素です。

気立てのいい女将（おかみ）
…気が利く、親切。明るくて、なんか顔を見ると落ち着くという魅力を持つキャラです。若々しさと元気が特徴で、目と口もとが決め手になります。

目：瞳は小さくても、ぱっちりした目で、若々しい印象になります。
口：大きな口を開けてしゃべるのが、屈託のなさや親近感を与えます。

### 優しそうな顔の特徴（年齢不問）

まゆ毛の形と口もとだけで、目の形や瞳の大きさに関係なく優しい感じが出せます。

ちょっぴりキツい目
（知性派風）

ぱっちりした目
（スポーツ派風）

たれ目
（おっとり風）

ほんの少し首を傾ける仕草は、陽気さを演出します。かわいらしさだけでなく、優しく応じる演出にも用います。

作画ポイント
・ゆるやかな弓なりのまゆ毛
・笑みを浮かべた口もとを描きましょう。

## ● 気が若いオヤジ

胸を張った姿勢で描きます。ジャケットとパンツシルエットでカッコ良く見せましょう。
本来の体のラインを服で隠し、服でカッコ良く見せます。

### スーツスタイル：立ちポーズでキメる

首が短い

胴が長い

脚が短い

オヤジ体型
※一般に胴長、短足、という場合の「胴長」は、頭部から股までをとらえます。

シワの線は必要最低限にして、描き込みすぎないようにしましょう。

体のラインが出るとカッコ良くなりません。オトコの衣装を描く時は、体のラインを隠して、カッコ良いシルエットを心がけましょう。

・通常タイプの場合

肩をがっちり見せます。

クビレをつくります。

脚線はスッキリした弓なりのシルエットをつくります。

スソがかかるくらいに

・メタボタイプの場合

肩にあまり丸みを持たせません。

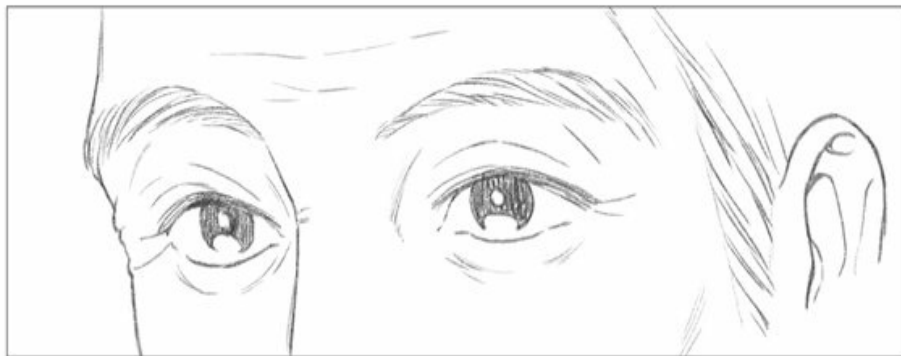
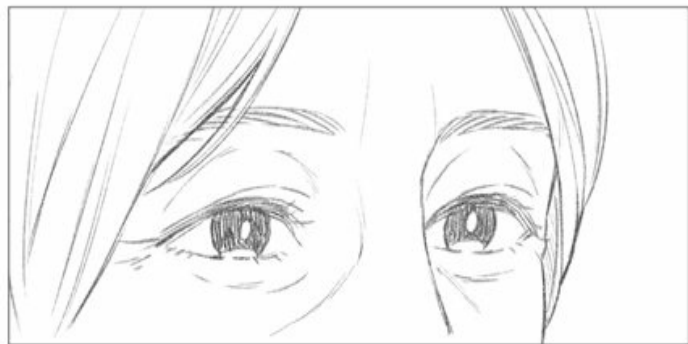
腕のポーズですき間をつくります。

腹部と脚線は直線的なシルエットになるように描きます。

**メタボオヤジもカッコ良くなる！**

## ● 気が若いお年寄り

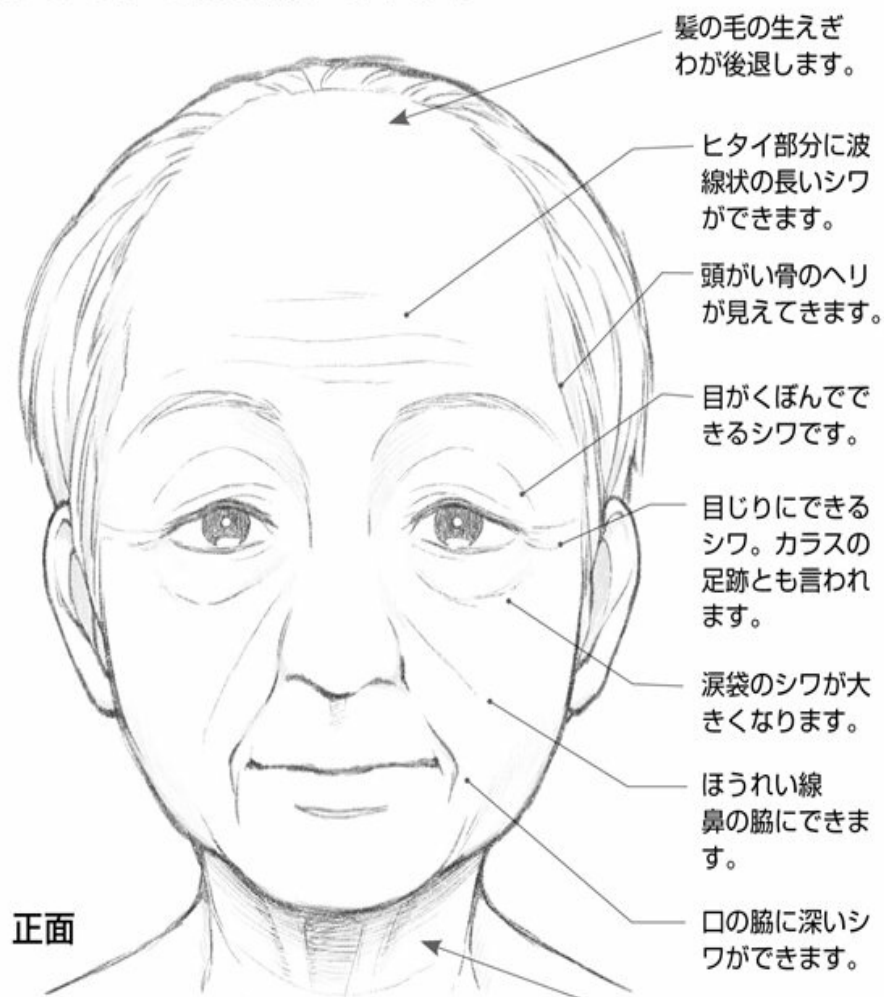
「陽気さ」は「若さ」に通じます!!

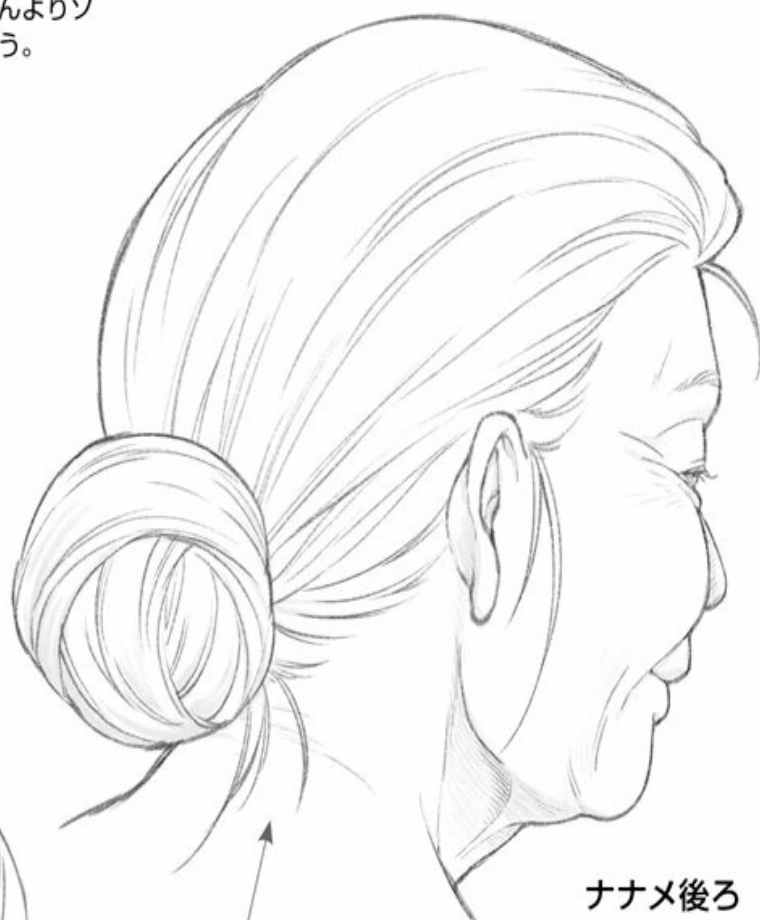
### 若い目もと（瞳）

理想や希望を見すえる輝きを持ったまなざし。
まゆ毛をキリリ風（目に少し近づける）にすることで、
失わない意志が宿ります。

いたずらっ気や、なんか楽しそうなムードをたたえたまなざし。

茶目っ気のある、何か企んでいるようなまなざし。目のりんかくとまゆ毛の効果です。

# 老人の顔

シワは皮のたるみです。「皮のたるみ」を意識して描きましょう。

## ● おじいさんを描いてみよう

## ● おばあさんを描いてみよう

男性（おじいさん）の場合と、現れるシワは基本的に同じです。

# 陰気なキャラ

陰気さは、元気のなさ、姿勢の悪さ、不機嫌そうな表情などの「暗さ」が特徴です。元気に見えないキャラを描きましょう。

## 特徴…黒っぽさ

顔は下向き
目線は下向きや、
横にそらします。

前傾ぎみ

### ● 陰気な表情の特徴

不機嫌そう、つまらない、苦しそうなどの表情が基本です。
気性としては内向的、悲観的、考え込みすぎなど。

派手な髪型や衣装のキャラは、いまひとつ「陰気なキャラ」に見えません。「不機嫌そう」とか、単純に「辛気／しんきくさい顔をしている」などといわれます。

笑っても寂しそうとか、不気味に見える演出をされることがあります。

全体にグレーや
黒い色の服

**歩く姿勢**

歩幅は狭いです。ハキハキと歩かない感じ（元気のなさ）を演出しましょう。

髪の毛や衣装に動きを与えると、ドラマチックになるので、「陰」のムードがなくなります。

アイコンふう表現
目もとのカゲや、全体に暗さ（黒っぽさ）を出します。

顔色が悪い場合も目の下にクマを表現しますが、これに加えて下向き、こちらを見ない、わけもなく眉をひそめているなどの要素を加えると、陰気なキャラ性が出てきます。

## いろいろな陰気キャラ

### ● 辛気くさいキャラ・気に病むキャラ

伏せ目、棒立ちが決め手です。

気に病む…心配事や不安にとらわれています。重度の場合、心配ごとを抱えることをステータスにしている場合もあります。

辛気くさい（しんきくさい）「辛気…つらい＋き」。つらい状態、苦しい状態。外見だけから無責任に「不景気なツラ」と言われることもあります。

陰気キャラの
### ●ポジティブアレンジ

カゲのあるキャラは魅力的な味わいを持ちます。

不機嫌キャラ
ま正面を向かない。目線をそらす。左右非対称のまゆ毛や、への字型の口を用います。

ミステリアスなキャラ
伏せ目。くっきりマユ、かすかな微笑みを浮かべた口もとなど、口もとに感情を出すだけで、自信や穏やかなりにも元気な感じが出ます。

### ● 心配顔

心配している顔の特徴
まゆ毛…ひそめています。
目…開いていても、見ていません。
口…笑っていません。

### ● ポジティブな心配顔

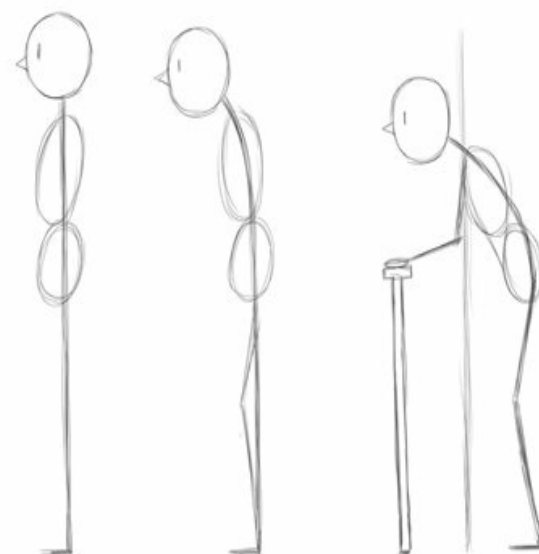
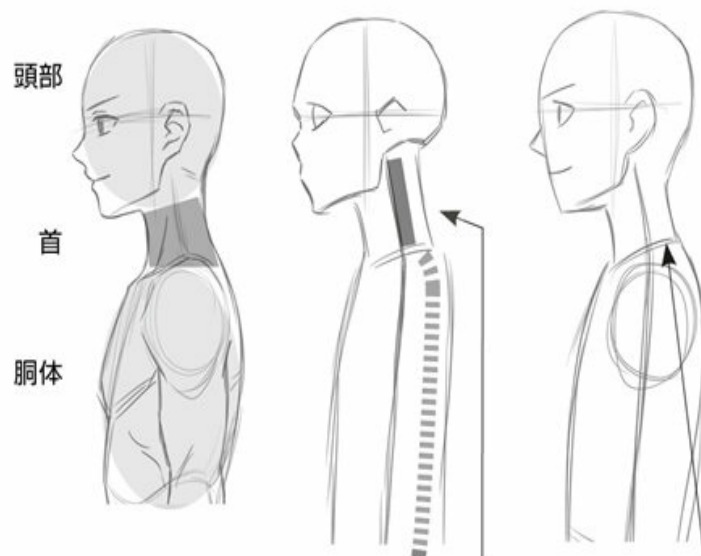
同じ「心配そう」な顔でも、心配してのぞき込む場合などは相手を見すえる目と語りかける口で「元気」な状態が表現されます。前かがみぎみのポーズも重要です。

前かがみになってない場合。役者としては演技のシロウトに見えます。

# 陽気・若さ・元気さの決め手は姿勢

目的に応じて姿勢を描き分けましょう。

**姿勢が良い…「陽」**
明るさ、若さなど元気なイメージになります。

**姿勢が悪い…「陰」**
暗さ、疲れなど陰気なイメージになります。

## ● 頭・首・胴のつながり

首は頭部にナナメの角度でついています。

首と胴体のつなぎめの目安。水平ではなく、ナナメのラインです。

## ● 顔と体の見え方

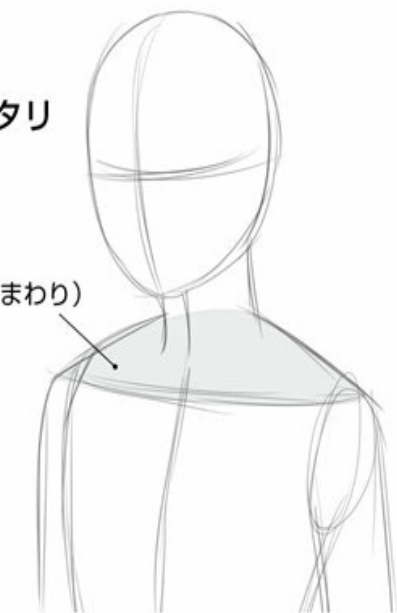
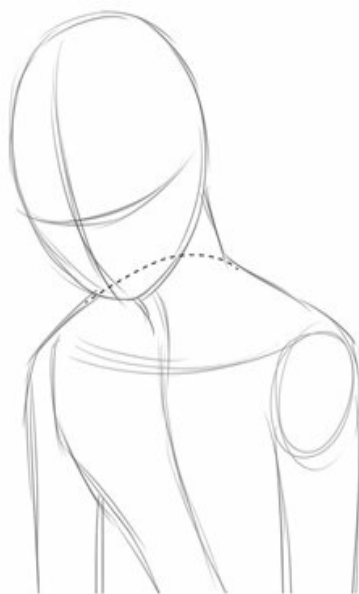
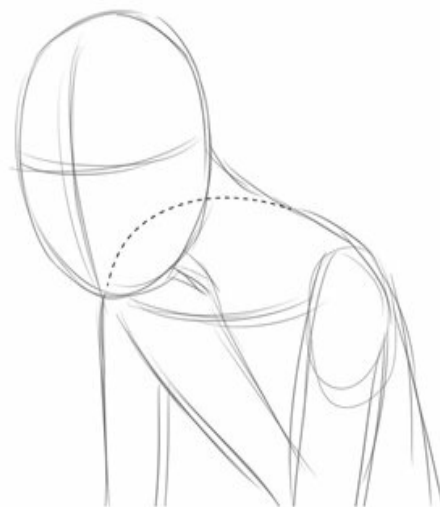
姿勢が良い場合。アゴと肩の距離は離れています。

前かがみぎみなど、姿勢が悪い（猫背）場合、アゴと肩が近づき、首がほとんど見えなくなります。

会釈程度の前かがみの場合

## ● ナナメ向き・ややフカンぎみの作画

姿勢が悪くなるにつれて、頭部に隠れる胴体部分が多くなります。
上胸部（首 - 肩まわり）で体の厚みをとらえて描きましょう。

### アタリ

姿勢が良い＋まっすぐ前向き
「気が張っている」「元気な時」など

姿勢が悪い＋うつむきぎみ
「肩を落とす」「気を落とす」「気が抜ける」「元気がない時」など

腰の曲がった老人姿勢

### 仕上がり

元気で健康そうな青年

何とかしたい気持ちはあるけど、
なんか元気がない、めんどくせー、
という気分の青年

普通に元気なお年寄り

---

## ● 子どもの場合

元気そうに見える
子ども

走るなど、動き（活発感）が出るポーズを描きましょう。顔も上向きぎみにすると効果的です。

歩幅は広い

疲れて見える
子ども

姿勢が悪い。とぼとぼ歩く。伏せ目がちで下向き。「気が老いてる」状態です。心から疲れているように見えます。

手も開き、
だらんとし
ます。

歩幅は狭い

握り締めた手…×

手は意志や気持ちを表します。握っている時は、心は疲れていません。

# 強気と弱気

強気はポジティブ、積極的。弱気はわりとネガティブで消極的です。

## 全体印象の違い

強気キャラはつり目で活発、弱気キャラはたれ目でおとなしそうに見えるデザインです。

※女のコキャラの場合、体に自信を持っているので見せつけるという演出も多いです。

※女のコキャラの場合、すごいプロポーションでも見せたがりません。

**強気なキャラ…気が強い。前に出る**

見るからに活発そうなキャラがわかりやすいですが、外見や人当たりは穏やかというキャラも多いです。つり目、元気、前向き、プラス思考、自信家などが特徴です。
※ツンデレキャラの基本形は「強気キャラ」です

**弱気なキャラ…気が弱い。後ろに隠れたい**

陰気なキャラに思われることもありますが、陽気なキャラも多いです。自信を持てない　不安げ、マイナス思考、ウツウツの場合もあります。基本的に気性は穏やか。たれ目、静か、優しい、癒し系などが特徴です。

## 決め手は「目」

### ● 強気キャラはつり目

女子

ワンポイント効果：アゴ
ちょっぴりアゴを尖らせると、強気な雰囲気が出ます。

男子

顔のりんかくはごつごつしたシルエットにすると強気なワイルド感が出しやすいです。

### ● 弱気キャラはたれ目

ワンポイント効果：りんかく
丸っこい顔型、丸みのあるアゴにすると、優しげな雰囲気になります。

顔のりんかくは、丸っこいシルエットにすると、優しげな「弱気・内気」な感じが出ます。

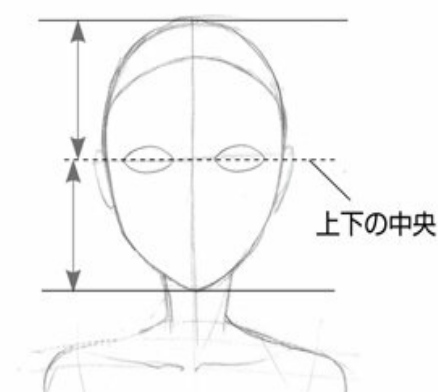
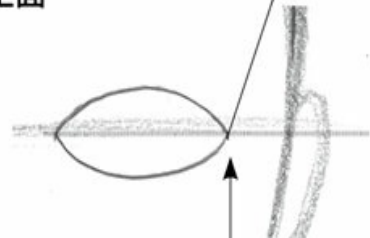
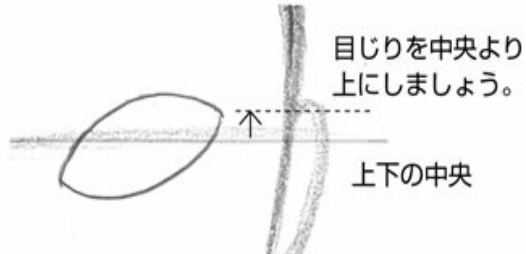
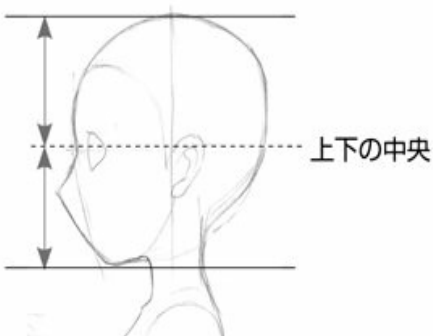
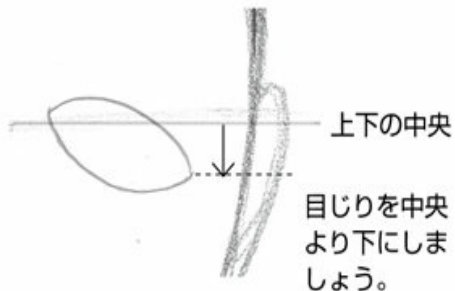
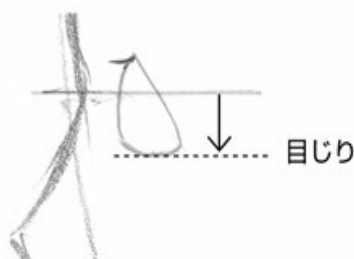
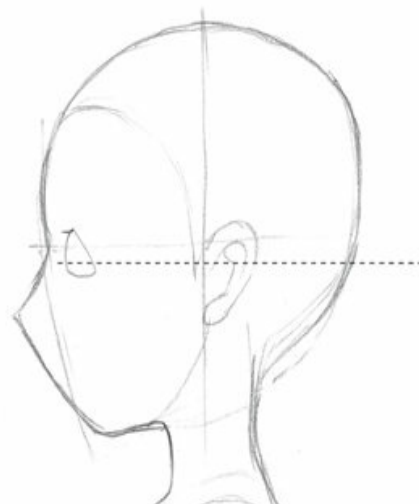
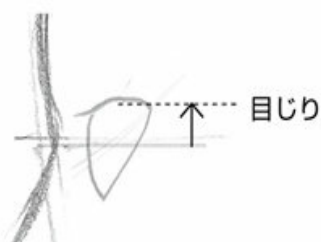
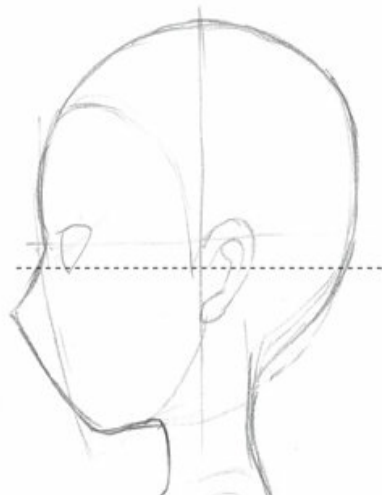
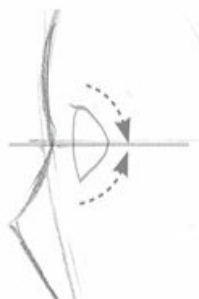
### ● キャラの厚みについて：意外性・２面性

漫画などの作品では、最初の印象でキャラの表の性格を印象づけておくと、展開や演出で見た目（思っていたもの）と違うキャラの「意外性」や人間的な厚み、面白さが表現できます。

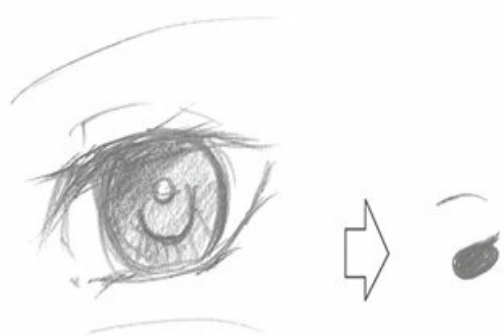
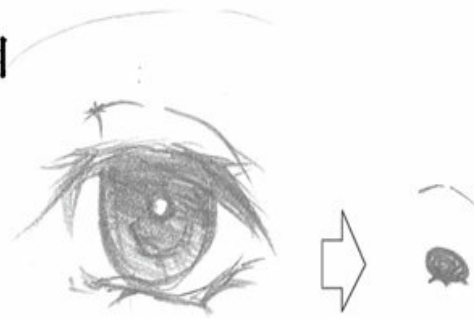
変身。何かあると、見かけも性格も変わる設定

見ためは自信家で強気　　内面は内気で悲観主義、不安がち

※「弱気キャラ」の進化形は「内気（うちき）キャラ」。社交性が乏しい女のコキャラに多かったですが、昨今は草食系男子に代表されるかも。

つり目とたれ目の描き分け
基本形（正面アングル）
上下の中央
正面
目じり
目じりを中央に描くと、
通常の目の形になります。
上下の中央
横
横顔でも同様です。
つり目
目じりを中央より
上にしましょう。
上下の中央
目じり
たれ目
上下の中央
目じりを中央
より下にしま
しょう。
目じり
● まぶたのラインと目の形デザインのいろいろ
通常の目、つり目、たれ目は、目じりの位置を意識してデザイン
しましょう。
普通の目
つり目
たれ目

## ● チビキャラの目の形デザインと単純化

単純化しても見分けのつく形にデザインしましょう。

つり目

たれ目

# 強気なキャラ

強気キャラは、男子の場合は以前は渡世人（ヤクザ）、今はヤンキー、女子はアネゴタイプや、現在はキツい委員長などに代表されます。

## 男子…ヤンキーキャラ

荒くれ、気が荒い、気性が激しいなど、男子の強気キャラは、「社会の枠」におさまらないほどの激しい気性の持ち主として描かれることが多いです。

「ヤンキー」は以前は「不良」「荒くれ者」などと言われていました。時代によって流行のファッションを微妙に崩した独自の「おしゃれ文化」があります。「どっか、普通じゃない」のが時代を超えて共通です。

細面タイプ

ピアス

筋肉タイプ

細く鋭い目、小さい瞳

### ● いろいろなヤンキースタイル

今ふうのシャープなスタイル。半グレ、ごろつきなど

古典的な学ラン（短ラン）

## ●「にらむ」（すごんでみせる）

フカンぎみ。のぞき込むようにしてすごむ

アオリ。見下してすごむ

まゆ毛と目をいびつにして、脅します。

口もゆがめてみましょう。

## ● ヤンキー変化

気質として認識される「気の強さ」をヤンキーとして特徴づけるポイントは「迫力」です。髪型や目つきにとげとげ感を出しましょう。

1. 普通のキャラ
瞳も大きく、普通に気が強い青年風。

2. 目を小さくする。瞳も小さく、まゆ毛も短めに。まだ普通の域です。

3. 丸さをとる。髪の毛をばさばさに、ほおも少し細く、アゴも尖りぎみに。少し荒々しさ、ワイルド感が出てきます。

4. 目つきを鋭くし、全体にとげとげしさを出します。髪型を決め、目の下に少しクマ。

## 女子…委員長キャラ

何らかの使命感にとらわれていることが多いキャラです。陽気さを前面に出すタイプもありますが、基本的には行動的で「もの申す」キャラです。

にらみつける目線

尖ったアゴ

制服の着こなしは校則厳守（腕章をしていることもあります）。

怒る・非難する
にらみつける
命令口調、
行動派
攻撃的〜凶暴
などが特徴です。

かわいげのない口の開け方。台形状にすると、がみがみ感が出ます。

ムッとしてにらみつける、少し顔を前に出した感じを、首のナナメのラインで表現すると効果的です。

たまに見せる「弱気の表情」は、このキャラ性演出のポイントです。

### ● 代表的な「強気女子」

秘書
やり手OL

女捜査官

生徒会長
風紀委員

ヤンキー

女戦士

## ● 強気顔…きりっとした顔の作画

つり目ときりりとしたまゆ毛、きゅっとつむった口もとで「キリッと感」を出します。

### ナナメ向き

うつむきタイプ

顔上げタイプ

### ま正面向き

まゆは非対称にしても意味ありげな効果が出ます。

うつむきタイプ

顔上げタイプ

## ● しっかり者

強気キャラは、「しっかり者」にも通じます。

瞳を大きめにすると、少し穏やかな、ソフトなイメージになります。

## ● たれ目キャラの「キリッと効果」

たれ目キャラでも、まゆ毛をキリリとさせてニヤリ口にすると強気に見えます。

# 弱気なキャラ

## ～穏やかな気性・優しい気性～

「弱気」はそのままでは、「情けない」「引っ込み思案」など、今ひとつネガティブな印象があります。弱気なキャラの側面として「控えめ」「優しさ」などの穏やかなキャラクター性をとらえて描きましょう。

弱気なキャラはヤラレ役や被害者役などのほか、「穏やかな気性のキャラ」や「知性派」などとして活躍します。古典的な「お姫様」、萌えキャラにも定番の性格です。

### ● 弱気顔

困ったまゆ毛、二重まぶた、伏せ目がち、少し困ったような口もとなどで、弱気な感じになります。まゆ毛をひそめないようにしましょう。

うつむきぎみで目をそらす

伏せ目ぎみにして肩をすくめる

微笑みは優しい感じが前面に出ます。

### ● 男子キャラの場合

口もとは普通に閉じさせます。たれ目、二重まぶた、力を抜いた弓なりまゆ毛で、穏やかな感じになりますが、どっか情けない印象になります。

口もとを笑わせると、普通のにやけ顔キャラになります。

### 今ひとつ違う例

派手なヘアスタイルで大きな口にすると、たれ目でも、「弱気・穏やか」なキャラには不向きです。

## ● 優しげキャラ

ゆったりしたまゆ毛にたれ目、微笑みは、「弱気」より「優しげなキャラ」になります。

頭の丸さが出るシルエットは、キャラに柔らかな印象や優しいムードを与えます。

肩のラインが入ると、「きょとん」というキュートな印象が強まります。

## ● 参考：ただの困り顔

いわゆる「眉間にしわ寄せ」です。まゆ毛をひそめると「困った顔」になります。

まゆをひそめるのは、気持ちに基づいた意志と力が必要で、一時的な「状態」です。ずっとこのままではないので、通常はキャラとしては立ちません。

# 気が大きい・気が小さい

気の強さ・弱さに対して、気が大きいキャラは「こだわらない」気が小さいキャラは「こだわる・気にする」など、より「メンタルな気の強さ･弱さ」です。振る舞いの違いをとらえましょう。

## 全体印象の違い

同じＴシャツとジーンズでも、着こなしと立ち方を変えましょう

### 気が大きい

相手をまっすぐ見る

自信家・堂々タイプ。細かいことにこだわらない。人前に出るのも平気

上向き美味
目もぱっちり大きめにすると、キャラとして押し出しが効きます。

立ちポーズは「堂々としている」感じにすると良い。

▼マイナス面：ともすると無神経なくらい大ざっぱな面もあり、無礼、遠慮しないなど
▼プラス面：前向き、積極的、器が大きい（親分肌）　など

大胆水着

### 気が小さい

活発でも控えめ。遠慮タイプ
普段からあまり目立たないようにしようとしている。でも陰気ではないタイプ
（陰気で気も小さくて、というキャラもある）

少しアゴを引きぎみや、うつむきぎみにすると、気が小さい感じが出ます。

うつむきぎみ
伏せ目がちにすると、気が大きいキャラとの差がはっきりします。

▼マイナス面：小さいことにこだわる、神経質、後ろ向き気分になりやすい。
遠慮しすぎて変に大ざっぱに思われたりすることも
▼プラス面：マジメ、几帳面、しっかりしている

控えめワンピ

ローレグ

※スタイルは良かったりする

# 対照的な二人いろいろ

## ● 小心者の大男と元気活発なちっちゃい女のコ

のびのび堂々立ち。
目線はこっち

背中を丸めて目線をそらす

デザイン失敗例。目線を落とすだけだと、「困ってる」と「おなかが痛い」「恐縮している」などの イメージが強くなります。

## ● 伝統的な男子主人公と、寄り添うヒロイン

参考

男子は「堂々」タイプで背スジを伸ばしてヒジを外に張り出し、脚も開きます。

女子は「遠慮」タイプで、ヒジをあまり張り出さず、脚もあまり開きません。

## ● 借金がある二人

メンタルな気の強さと弱さは借金などでも違いが出ます。

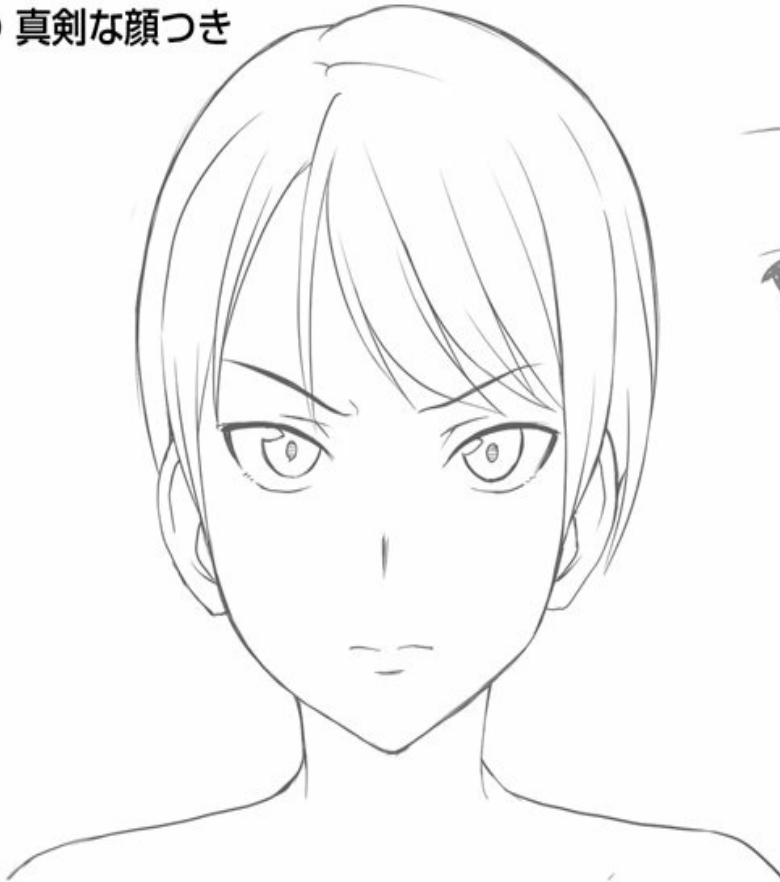
気が大きい　　気が小さい

# 真剣な顔とゆる顔

問題に直面した時、気が小さいほど真剣になりやすく、気が大きいキャラはマイペースだったりします。

## 真剣な顔…気を引き締める

集中する、注意する、緊張の顔です。まじめな顔は、つり上がりぎみのまゆ毛や引き締めた口もとが基本ですが、物事に対峙する際、その性格によって「心配顔になる」「普通の顔ですむ」「笑顔でやれる」などの個性を決めて描きましょう。

### ● 真剣な顔つき

キリリまゆ。あまりひそめすぎないようにします。

緊張感の演出に、つり上がりぎみに目を描くこともあります。瞳は三白眼風にすると、真剣さが「眼ぢから」として現れます。

瞳を塗らない場合。

たれ目の「のんびり風キャラ」でもまゆと口をキリリと描くと真剣さが表現できます。

真剣の緊張感に耐えられるタイプ
口もとに余裕が出ます。

不安になるタイプ
口もとに必死さが出ます。

### ● 真剣に物ごとに向かっている時の顔つきの違い

同じ「真剣」「緊張」「マジメ」でも、性格とキャラ性によって「普通のまま」「不安がち」「笑顔になっちゃう」などの違いがあります。

普通に真剣。気をつける対象を意識する(しっかり見すえる)まなざしがポイント。

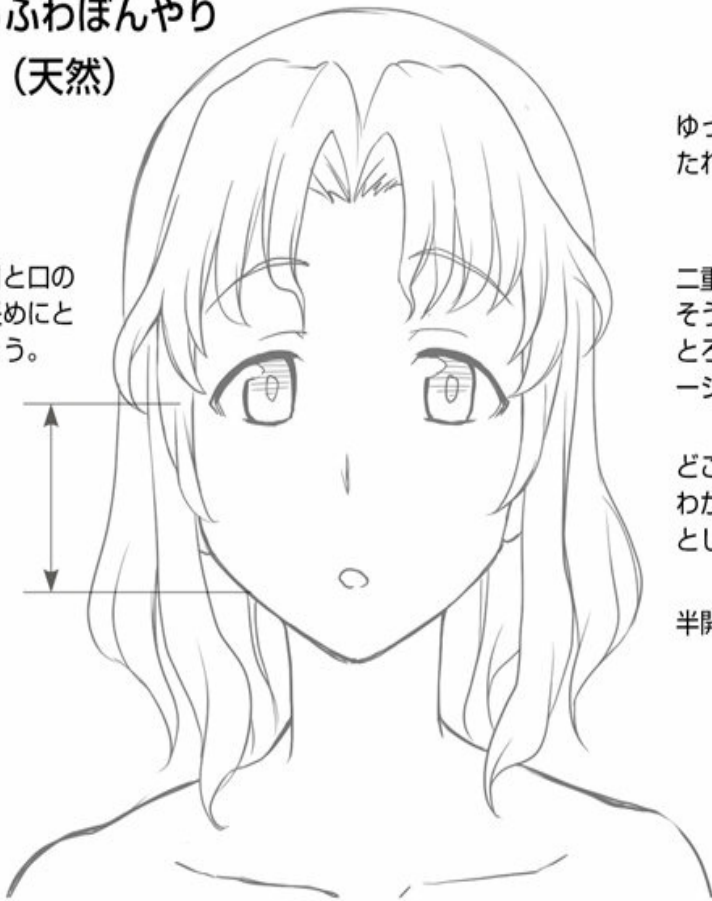
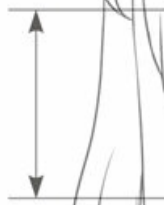
不安がちになるタイプ。
まゆ毛と口に不安が出ます。

「真剣」の緊張感が好きなタイプ。
…「ニヤリの口」です。

## ゆる顔、のんびり顔…気をゆるめる

「うわのそら」や「無関心」「反応がすごくゆっくり」などで、態度の上から「無責任」とか「不真面目」という評価が下されやすいキャラですが、本人はそんな評価も気にしなかったりします。

### ● ゆるふわぼんやりタイプ（天然）

面長。目と口の距離を長めにとりましょう。

ゆったりまゆ毛
たれ目

二重まぶた…眠そうな感じで、とろそうなイメージをを演出

どこを見ているのかわからないきょとんとした目

半開きの小さな口

### ● ぼんやり天然タイプ

ぱっちり目、無邪気に見つめるなどを強調します。

### ● うわのそらタイプ

きょとん顔。まゆ毛、瞳は描き込まず、おちょぼ口にしましょう。

呼ばれてこっちを見た。まゆ毛を目から広く離すと、時間そのものがゆっくり流れているような、ぼんやりした反応を印象づけます。

### ● 無関心タイプ

まゆ毛の力を抜いて、やる気のなさを出します。口も直線的にして、無表情を心がけます。

※まゆ毛の力を抜く→直線ぎみのゆったりしたカーブを描きます。

キツイ目のキャラの場合。不満げ、乗り気でないように見えるなど、意志や気持ちが出やすいです。

ポイント

**ぼんやりしている感じの表情はたれ目、小さめの口、面長ぎみに描くと良い!!**

# いろいろなのんきキャラ

根っから脳天気、気に病まない、気にしない、器が大きいなど、「時間」や「まわりの出来ごと」に対する意識がどっか違うキャラです。

## ● 女子

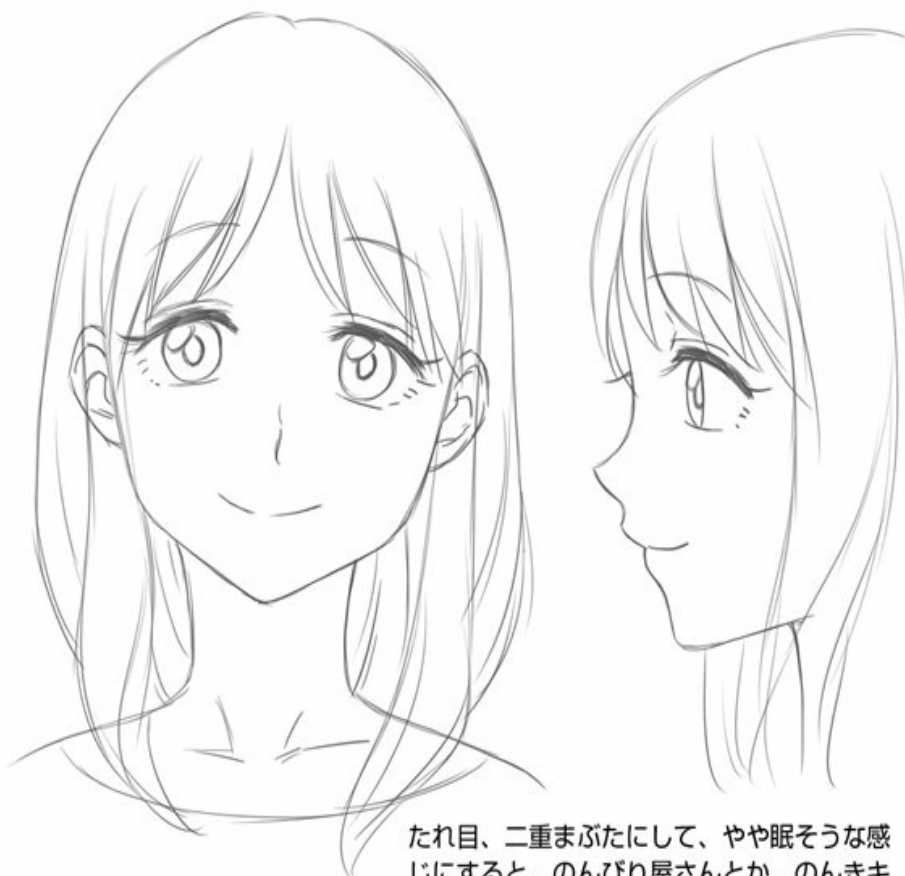
ゆったり・ゆっくり何でも楽しい。何でも楽しむ

ちょっぴりおしゃれ

ゆったりめの服など、どこかルーズな感じがあると、「のんき」さ＝ぼんやりさんの感じが出ます。

足もとには可愛い感じとか、こだわりを持っていたりしましょう。

たれ目、二重まぶたにして、やや眠そうな感じにすると、のんびり屋さんとか、のんきキャラの感じになります。微笑みも重要です。

普通なら驚くところでも動じません。

## ●気が小さいキャラと比べてみる

### ～あんまり親しくない友達のお家に行った場合～

のんきキャラ→
緊張感もなく、全然何も警戒しません。部屋のまん中でくつろげます。

←気が小さいキャラ
ヒザも閉じて、小さくなって座ります。万事に「守り」の反応。だだっ広い部屋に案内されたら、部屋の隅などに小さくなって座ります。

● 男子の場合　…ぼんやりふう
たれ目、面長
なで肩
肩が落ちているとリラックス感が出て、気合いとは無縁のゆったり感や、ゆるゆるナマクラなキャライメージにしやすいです。
気の長いキャラの「のんびり感」と、気短なキャラ（P102）のだらしなさを合わせた感じです。
二重まぶたを強めにして、眠そうな感じを強調すると、のんびり感や頼りなさが出てきます。
ボタンのかけ間違いとか、シャツのスソが出ているなど、どこかだらしないくらいでも特徴が出ます。
入試の前日。「危機感」とは無縁。ある意味、究極の「マイペース」キャラを演出しましょう。
COMIC
タイプ（気質）の違う３人の女の子が水着で現れた！
強気・元気
弱気・控えめ
天然のんき
好きな子が水着でも気がつかなったりします。ボケキャラのふりをしていることもあります。普段ボケまくりでも、彼女の髪型が変わったとかにすぐ気がついたりすると、キャラとして別の魅力が出ます。

# 短気と気長

極端な性格の違うキャラとして、対比して描くとわかりやすいです。
落語にはそのままずばり「長短」という演目もあります。

## 全体印象の違い

体型や着こなしなど、対照的に設定し、描き分けましょう。

### 男子の場合

● 短気なキャラ　そそっかしい、せっかち、落ち着きがない、乱雑、なんかいつもイライラしている

● 気長なキャラ　ていねい、ゆっくり、焦らない、急がない

※設定：身長は同じです。
短気キャラは５～６頭身（ずんぐり風）、気長キャラは７～８頭身（スリム風。長身に見える）

## 女子の場合

※設定：丸顔と面長顔

女のコキャラは、おしゃれなど、それなりに「外見を気にすること」は忘れません。外見に無頓着なキャラの場合は、むしろ「無頓着」ということを個性とした設定にするのが合理的です。ここでは、短気・気長という個性を生かした衣装やキャラデザを見てみましょう。

### ● 短気なキャラ

短気… 子どもっぽさを生かします。「気短」ということから、そそっかしさ、うるさいくらい元気、などの個性を生かしてデザインしましょう。

髪…カンタンに可愛くまとまるポニーテールなど

顔は丸顔

目と口の距離も短めに（子ども顔）

めんどーだからお化粧しない

服…ぱっと脱ぎ着ができるもの

頭身は下げましょう。

5～6頭身くらいにすると、子どもっぽく動き回る、活発な印象が生まれます（短気＝落ち着かない子どもっぽさを印象づけます）。

靴…ゆるめのスニーカーとかカンフーシューズなど、カンタンに履いて出られるつっかけ（草履ふうのもの）などでも

ソックスの長さが左右違うとか。そそっかしさをどこかに演出しても良いです。

### ● 気長なキャラ

気長…おとなっぽさ。落ち着いた感じ、お姉さんっぽさを意識しよう。

髪…手入れに手間のかかるウェーブヘアなど

顔は面長

目と口の距離を離す。目も小さめにすると、おとなっぽさが出ます。

お化粧、アクセサリ、ヘアアレンジなど、気長な性分に任せてていねいかつ細やかに

服…重ね着など

頭身は、やや高めの7頭身～8頭身くらい

ブーツなど、ゆっくり座ってはくもの

しぐさや動きで個性（気質）の違いを見せよう！

みかんを食べるシーンを見てみると…

## 気の長短は、顔も長短を反映させよう

顔の長さや目つきなど、パーツも対比ぎみにデザインします。

### 男子の場合

短め

せかせか
いらいら

長め

ゆったり
のんびり

がみがみオヤジ

● **短気キャラは丸顔系**

イライラしている感じを出す
まゆ毛はつり上がりぎみ（非対称で OK）、瞳はぱっちり、口は「へ」の字。うつむきぎみ。

好々爺（こうこうや）

● **気長キャラは面長に**

の〜んびりしている感じを出す
まゆ毛はゆったり「へ」の字、たれ目、切れ長ぎみで瞳も黒目がちにします。口はゆったり笑顔ぎみ。

**頭部も、短気キャラはツンツンヘア、とげとげしい感じのシルエット、気長キャラは丸みを出すのも効果的！**

● **横顔の違い**

● **怒った顔の違い**

短気

瞳の下部に大きめの光の白を入れて、三白眼ぎみの小さめの瞳に見せます。落ち着きのない感じが出ます。

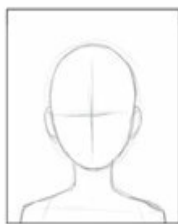
気長

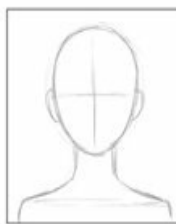
短気キャラよりやや上に目の位置を取りましょう。面長キャラはそれだけでおとな顔になります。目の位置が低い短気キャラは子どもっぽいバランスになり、違いがはっきり出ます。

目も眉もつり上げて口も大きく開いて自己主張

怒ってるように見えないくらいでも OK です。

## 女子の場合

丸顔タイプと面長タイプ、ツンツン系の頭と丸いシルエットの頭など、基本は男子と同じです。

### ● 気短キャラ

短気・活発感を出すポイント
顔のタテ幅は短く、まつ毛とまゆ毛も短め。
活発感が出るので、口は大きくても「らしさ」が出ます。瞳もくっきり、ぱっちりさせましょう。

### ● 気長キャラ

首も長めです。

気の長さ・のんびり感を出すポイント
顔のタテ幅は長く、まつ毛とまゆ毛も長め。口は小さめにします。化粧やヘアスタイルも手入れにものすごく手間がかかるものにすると「らしさ」が出ます。

### ● 歩く姿勢の違い

短気キャラは気が短いので前へ前へと気が急（せ）いています。前のめり、前かがみぎみに描きましょう。

気長キャラは、別に歩こうということも考えないでぼんやり歩を進められます。少しのけぞりぎみにしましょう。おっとりした感じが出ます。

# 元気と病気

## 全体印象の違い

体や気持ちが元気なキャラと、疲れてるなどの元気がないキャラを見てみましょう。

「元気」と「病気」は「陽」と「陰」です。アオリぎみかうつむきぎみかなど、姿勢や顔の向き、目線が描き分けのポイントです。

### ● 生気あふれるキャラ

「りんかくがはっきりしている」イメージです。

元気なキャラは、自分に自信がある。自信がなくても、元気を取り柄として前向き…そんなキャラです。

髪の毛も元気です。はじける明るさ、一緒にいて、まわりも楽しく、元気になります。

元気キャラをイメージしたコスチュームは、ダンサーなど、スポーツをやっているキャラをイメージするとデザインしやすいです。

腰に当てた手のいろいろ

生気とは活力や生き生き感などで、元気や気力にも通じる命の力です。物理的な力というより、輝きをイメージしましょう。

両ヒジを横に張り出す立ちポーズで、自信にあふれた元気な自分をアピールします。

## ● 生気がないキャラ

「生気がない」「元気がない」というのは、疲れやがっくりの状態、放心状態、無気力などで、一時的な「陰気」の状態です。元気になろうという発想が湧かないのが陰気キャラ。生気がないキャラは、きっかけがあれば元気になります。

立っていられない。肩を落とす。うつむいている。前を見ない。背中が丸い、脱力していて、手もだらんとしている…など

とぼとぼ
ふら　ふら

疲れ、落胆、がっくり

幽霊のような、おぼろで力のない状態もあります（りんかくがはっきりしません）。

## ● 気力と生気

生気にあふれてます。希望に満ち、気力も元気も満ちあふれている表情です。

がっかり、しょんぼりなど、気力をなくすと生気が失われます。肩を落とします。

少し気力を取り戻した。生気が戻りました。上体にひねりが出ます。

## 代表的なキャラステータス：歩き方と姿勢の違い

### ● 女のコキャラ

陽気

楽しそう、リズム感。わくわく、少しそりぎみの姿勢です。

元気

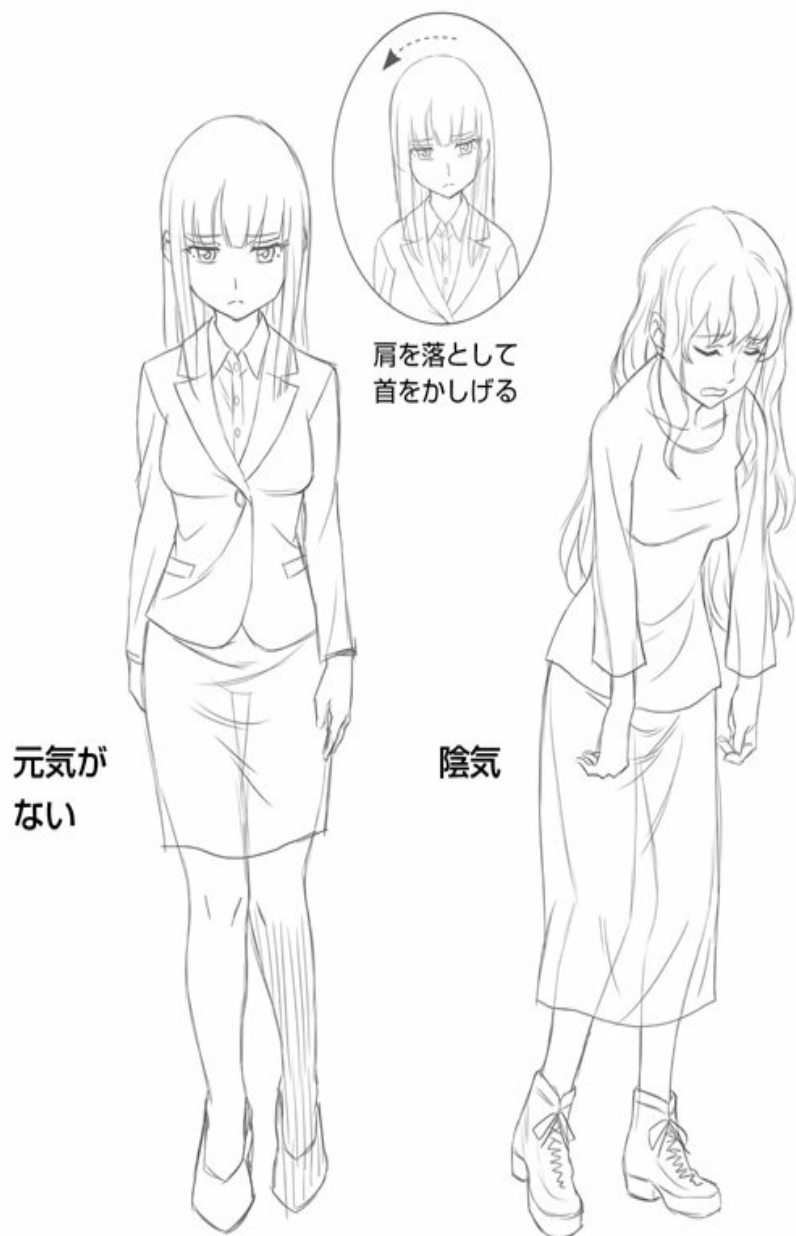
ハツラツ感。はじける、腕も大きく振って歩きます。外に開くイメージです。

普通

姿勢はよく、上半身に歩く時のひねりが少し出ます。

姿勢がいい！

### ● おじさんの背中

前かがみぎみ。「風を切って歩く」など、それなりに気取りのつもり

肩を落とす　背中を丸める。元気がないので、ほとんど腰をひねらずに歩きます。そのために歩幅も狭いです。

## 姿勢が悪い

## ● 手と足のステータス

元気な手。力が入っています。

元気な足
（踏み締め、踏み出す）

脱力している足
（普通に立つ）

脱力している手

やる気のない手（指に余計なことを考えているポーズが出ます）。

やる気のない足
（踏み出したあと。踏み出す時も同じ形にすると、やる気や元気がなく見えます）

踏み締める足は元気な印象になります。

つま先から下ろす足を描くと、静かな印象になります。

元気ややる気があるように見える足は、指先にも力が入っています。力強さを表現します。

普通に踏み締める足

# うつむき顔とアオリ顔を描くポイント

## 表情なしでもどっちが元気そうかがわかります

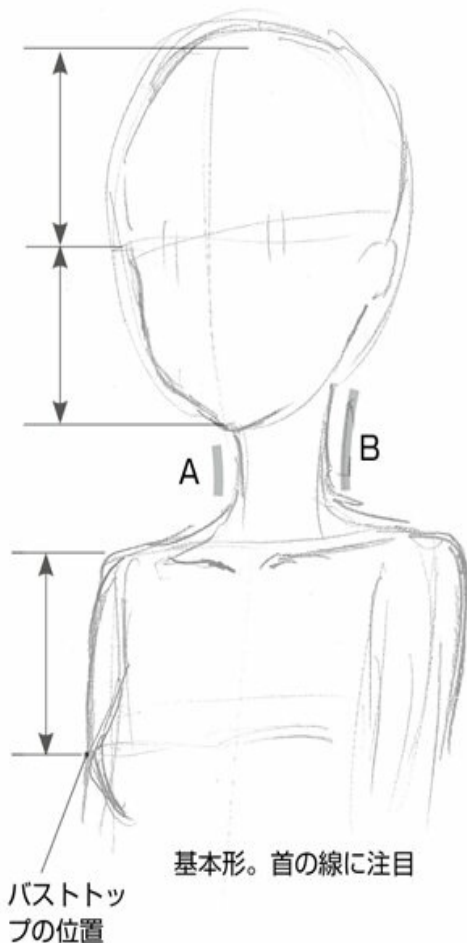
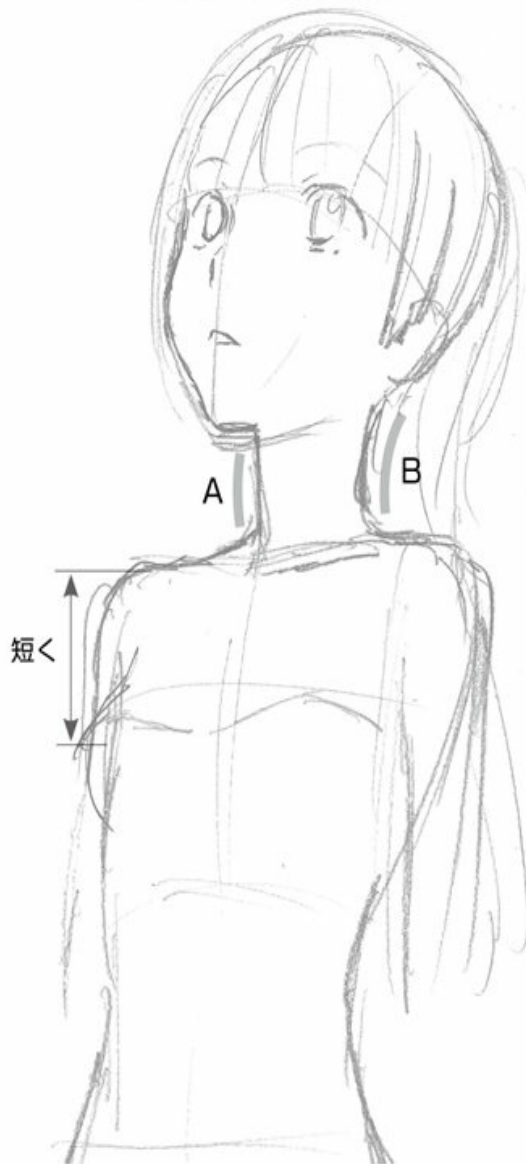
元気シルエット

元気のないシルエット

頭部のアオリは、キャラが元気に見えるシルエットです。表情がわからなくても、元気や明るさが伝わります。

### 普通タイプ

バストトップの位置

基本形。首の線に注目

### アオリ / 上向き顔

首のライン A が少し長くなります。B はほとんど変わらないかわりに少しそります。胴体も気持ちアオリぎみにすると良いです。

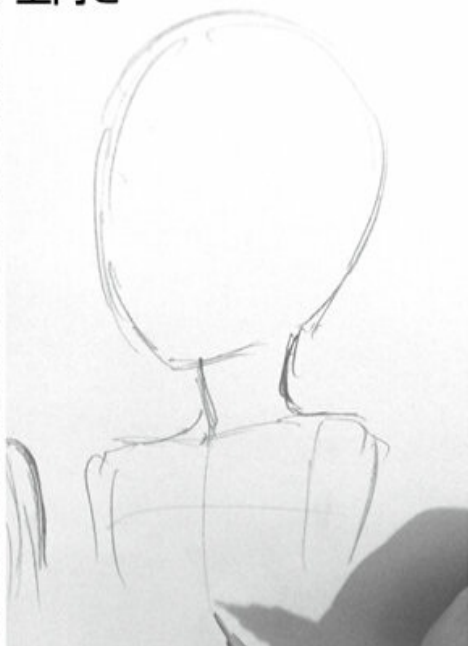
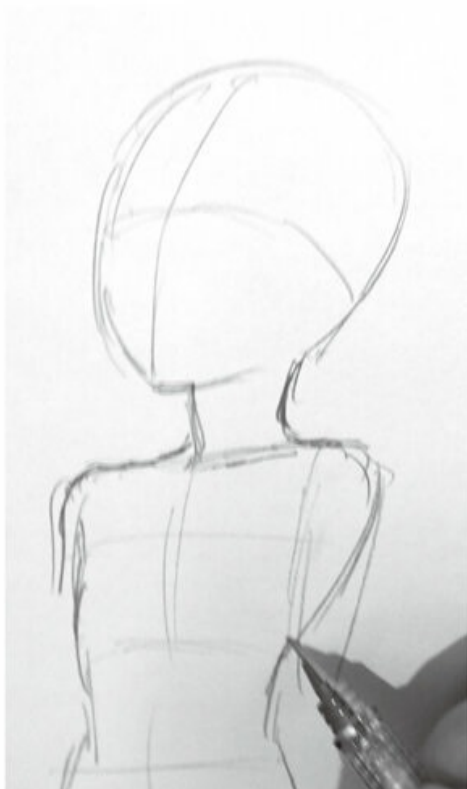
### うつむき顔

首のライン A が短くなり、B は少し長くなります。うつむくと通常は前髪部分がたれるのも重要で、髪の毛の表現で重力も表現されます。

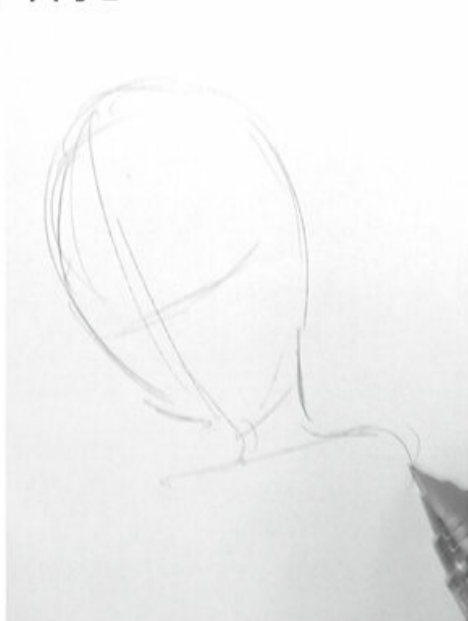
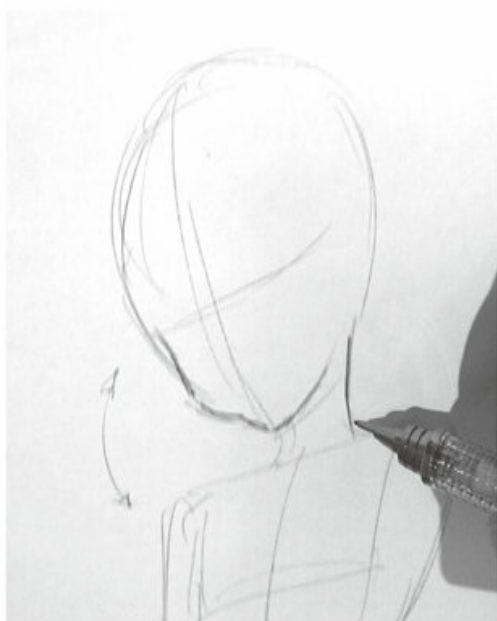
**うつむき顔は髪の毛部分の面積を少し多く取りましょう。**

**大きなアオリやフカンの構図ではないので、目や鼻の形はアオリ顔もうつむき顔もほとんど同じ !!**

## 作画ダイジェスト

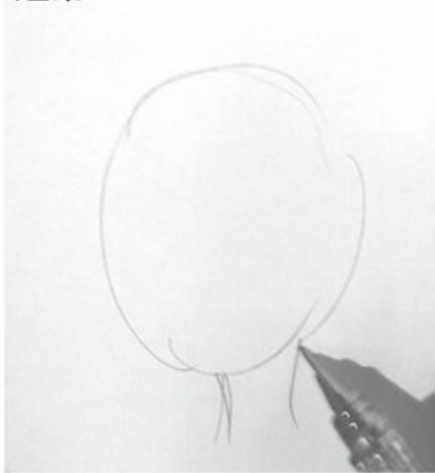
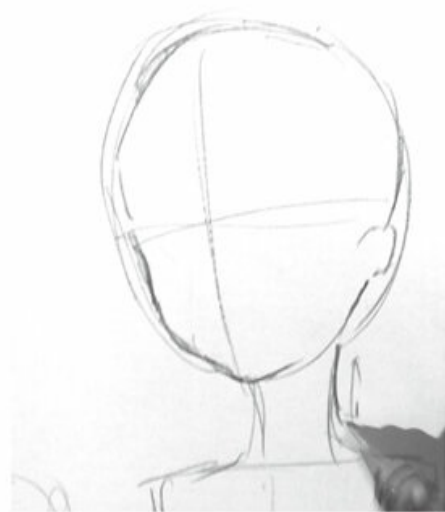
### ● 上向き

① 顔の向きを大づかみに丸く描きます。胴体部分の中心をとらえる目安のラインも引いて作画を進めます。

② 上向きのキャラは、胴体も気持ちアオリぎみに描いて、頭部と体のバランスを見ながら顔の中身や髪の毛を描く必要があります。

③ 頭部の丸みと髪質、重力を考えながら髪の毛の曲線ラインを引きます。

### ● 下向き

① 頭部を大づかみに描いて、胴体のイメージをラフに描きます。

② 胴体の形がおおよそ描けたら、顔のりんかくを決めつつ、首のラインをキメます。

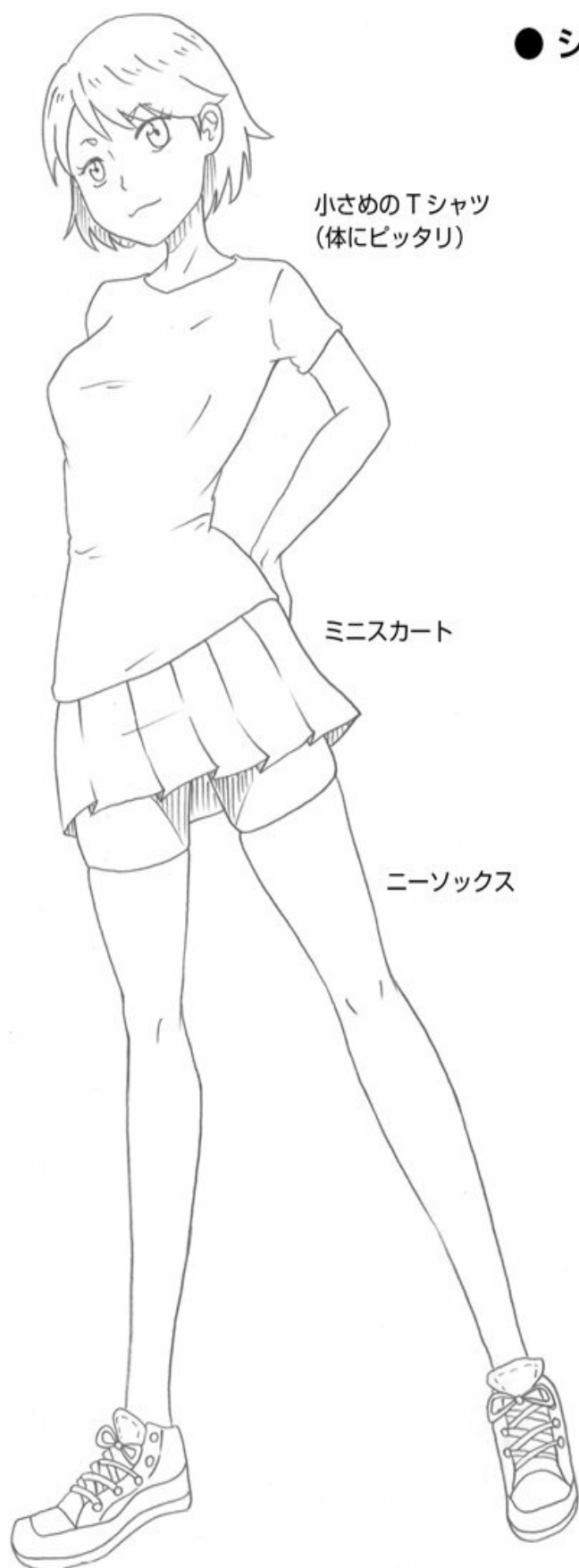
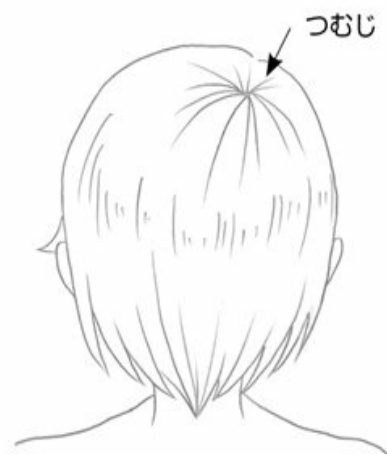
③ 目鼻などのアタリで顔のムードをとらえながら、首のラインを描き込みます。

④ 上向きの顔の髪の毛ラインと同様、重力を意識して髪の毛を描き込みます。「これが、結構重要です（森田）」

### ● 通常

① 頭部のアタリに、頭がい骨を意識しながら首のラインを決めていきます。

②「この、首の伸び縮みですね。顔の中身だけでなくて、上向きや下向きに応じて長さもラインも変わるから。…なのに案外、おろそかにしがちです（森田）」

# 元気キャラのヘアスタイル

活発、行動的なスポーツ少女など、アクティブなキャラのイメージには、ショートヘアやまとめ髪がよく利用されます。

## 女子の場合

## ● まとめ髪

まとめ髪の代表は、長めの髪の毛を１つにまとめるポニーテールと、２つにまとめるツインテールです。

ポニテ
（ポニーテール）

ツインテ
（ツインテール）

垂れ髪。平安時代ごろからある元祖まとめ髪です。

留め具
くし・バレッタ・リボンなど

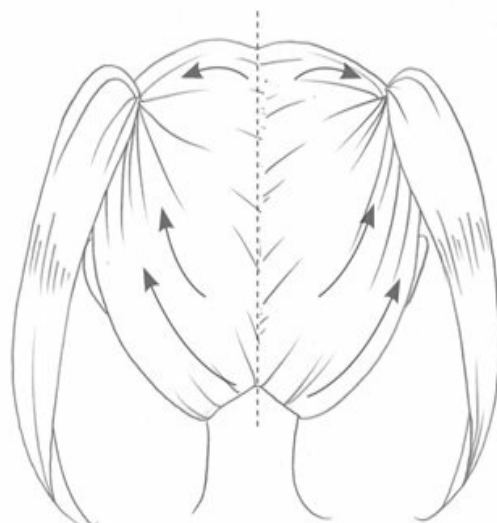
### ポニーテール

ポニテ、ツインテともに、まとめる位置や長さ、まとめ方はいろいろあります。まとめた位置に集まる髪の毛の流れを描きましょう。

１か所に集まる髪の毛の流れを描きます。

盛り髪。ゴージャスタイプ。ポニテの応用です。

横から見たオールバック状態。髪の毛は後ろに流れます。

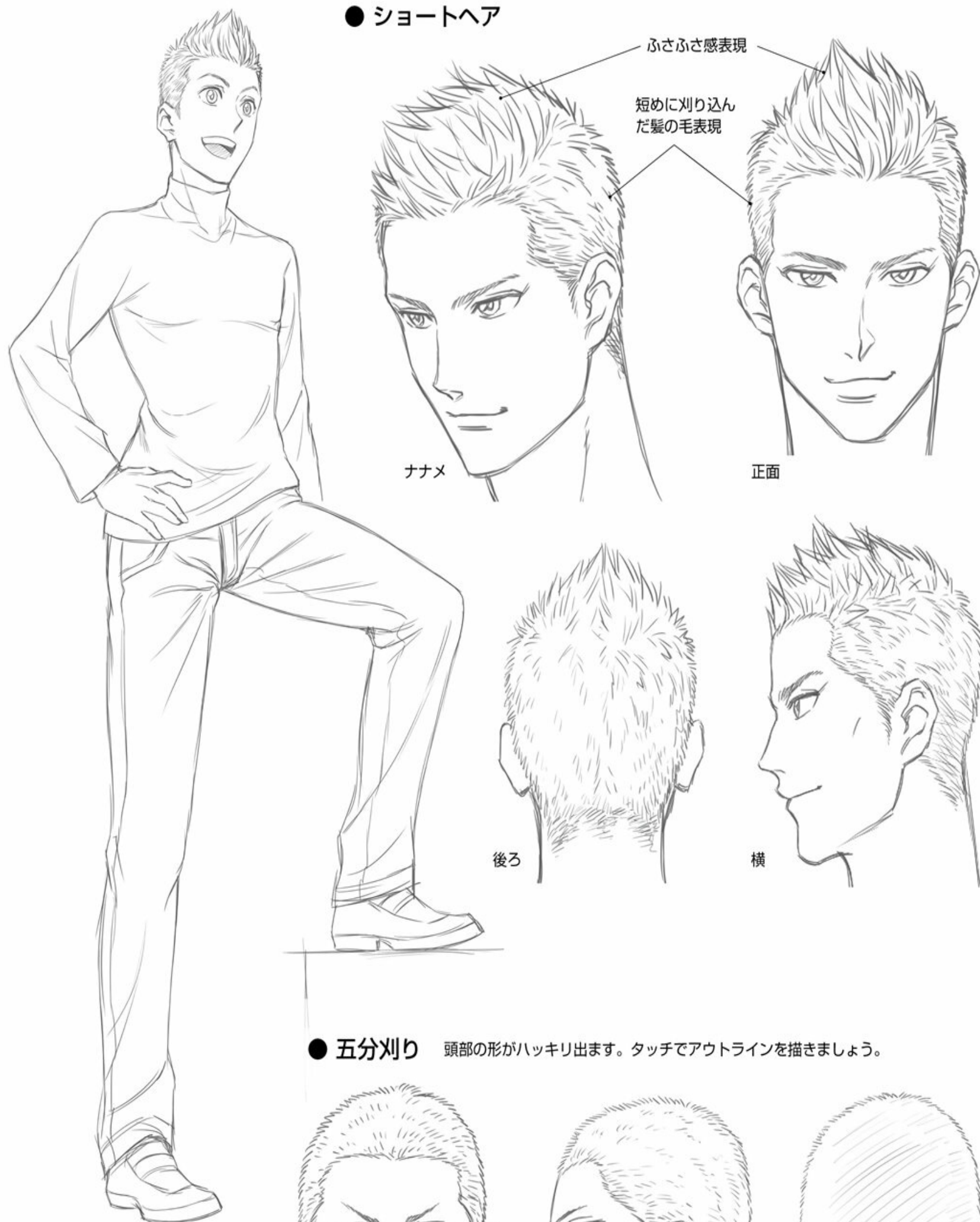
耳のまわりには髪の毛は生えていません。

### ツインテール

中央から左右の２点に集まる髪の毛の流れを描きます。

上から見た場合

ツインテールは上から見たものを描いて、房を描く位置を設定して描きましょう。

## 男子の場合

スポーティーで動きやすそうなイメージに加えて、爽やかさを意識しましょう。

### ● ショートヘア

### ● 五分刈り

頭部の形がハッキリ出ます。タッチでアウトラインを描きましょう。

## ● 風になびくイメージのショートヘア

ギザギザのシルエットを設定します。髪の毛の房の重なりの方向を決めて描きましょう。

## ● 子どもキャラ

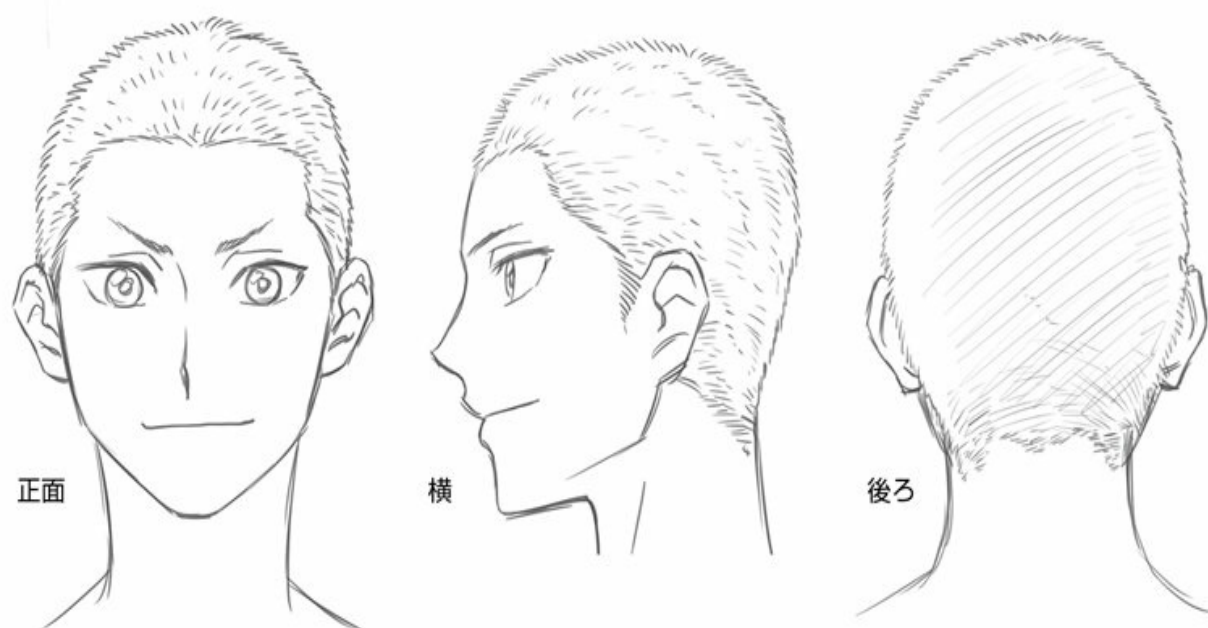
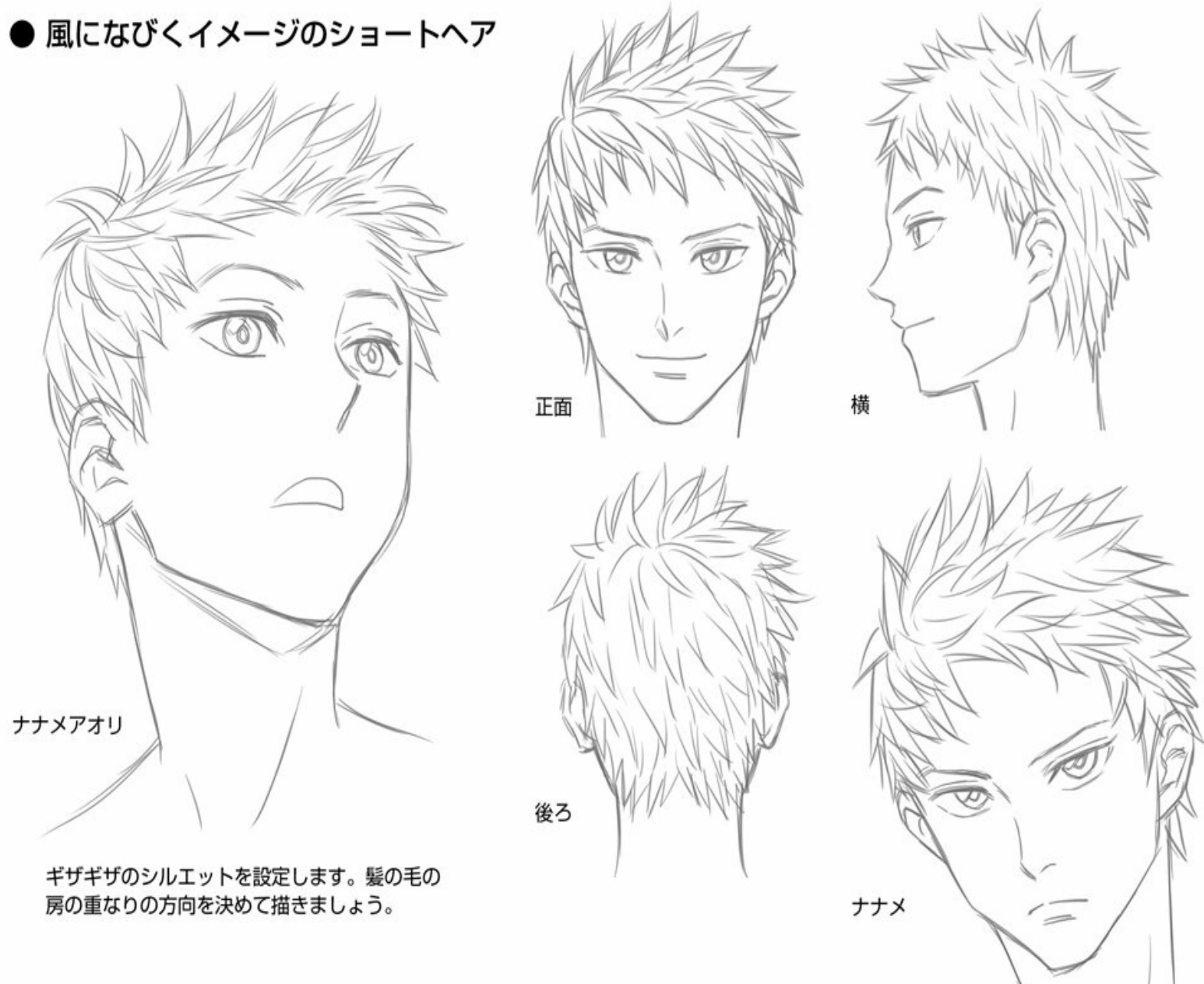
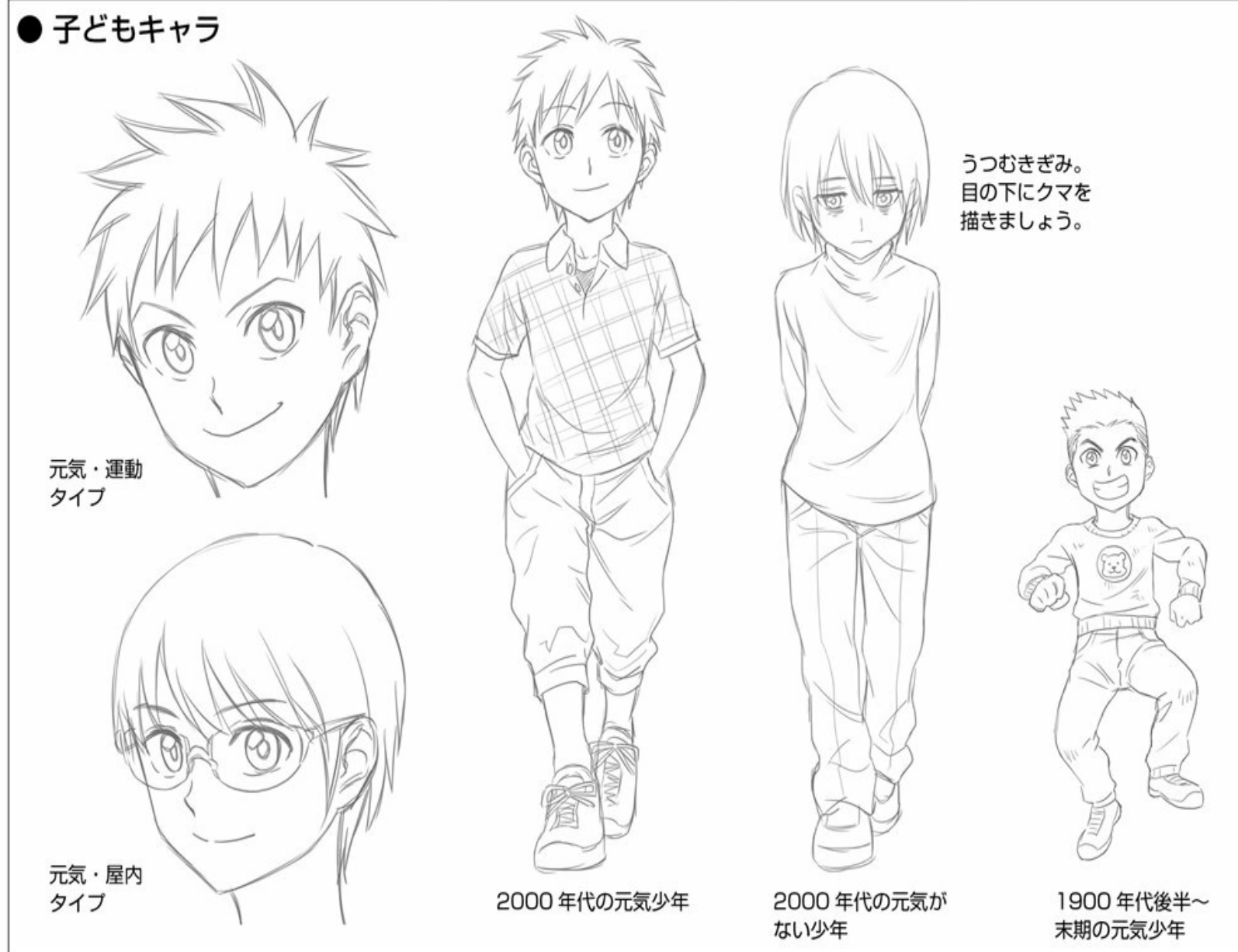
元気・運動タイプ

元気・屋内タイプ

2000 年代の元気少年

2000 年代の元気がない少年

うつむきぎみ。目の下にクマを描きましょう。

1900 年代後半～末期の元気少年

# 病んでるキャラ

## ～どっかゆがんだ元気キャラ～

不健康なりにも「元気」が特徴。極端なほど派手な感情表現で個性や特徴を持たせます。「マジの病気キャラ」が元気がなく、感情もあまりあらわにしないのに対して、「病んでる」キャラ達は感情表現を豊かにしましょう。

どっか病んでる

## いろいろな「病んでる」表現

瞳そのものは「おぼろ」でも、視線をはっきりさせます。眼力、目ぢからがあるのが、病んでるキャラの特徴です。

目もとのクマ表現でどこか「不健康そう」な感じを与えましょう。

笑みがないと、実際に体の具合が悪くて、不機嫌、不快そうにしているようにも見えます。

困ったまゆと「じと目」、不満そうな口でただじっと見つめる。そして同じ姿勢のままま(っ)たく動かない。…というのは、結構怖いキャラになります。

くせのあるニヤリ口。困ったまゆ、三白眼の瞳。首をかしげる演技も不気味さ up に効果的です。

笑う口。通常よりも大きく強調します。

眼球を強調。不気味度が Up します。

### ● 命と生気

生気がない（死にそう）
まゆ毛の下にタテ線でカゲ。
髪の毛もぱさつかせます。

生気が戻った（回復）
少しアゴを上げます。まゆ毛も普通にし、
ほおにも赤みの斜線を加えましょう。

## 狂気の表情

感情がエスカレートして正気でなくなる演出は、文学やドラマでもよく取り上げられます。異常状態の表現によく用いられるデフォルメを見てみましょう。

### 狂気を演出するパーツの表現

● **目**　狂気の表現は目で危ない感じを出します。

普通の状態

狂気が入った！

普通の状態

瞳を小さくする
目の下にクマ
（血走る）

瞳の焦点をぼかす

瞳を描かない

● **口と髪の毛**

普通の状態

口は気持ちを反映します。意図的に形を変えられるので、「変わったよ」ということをストレートに表現できます。

唇をゆがめる。よだれを流す。髪の毛も異様な動き・形に変化して精神状態の変容を演出します。

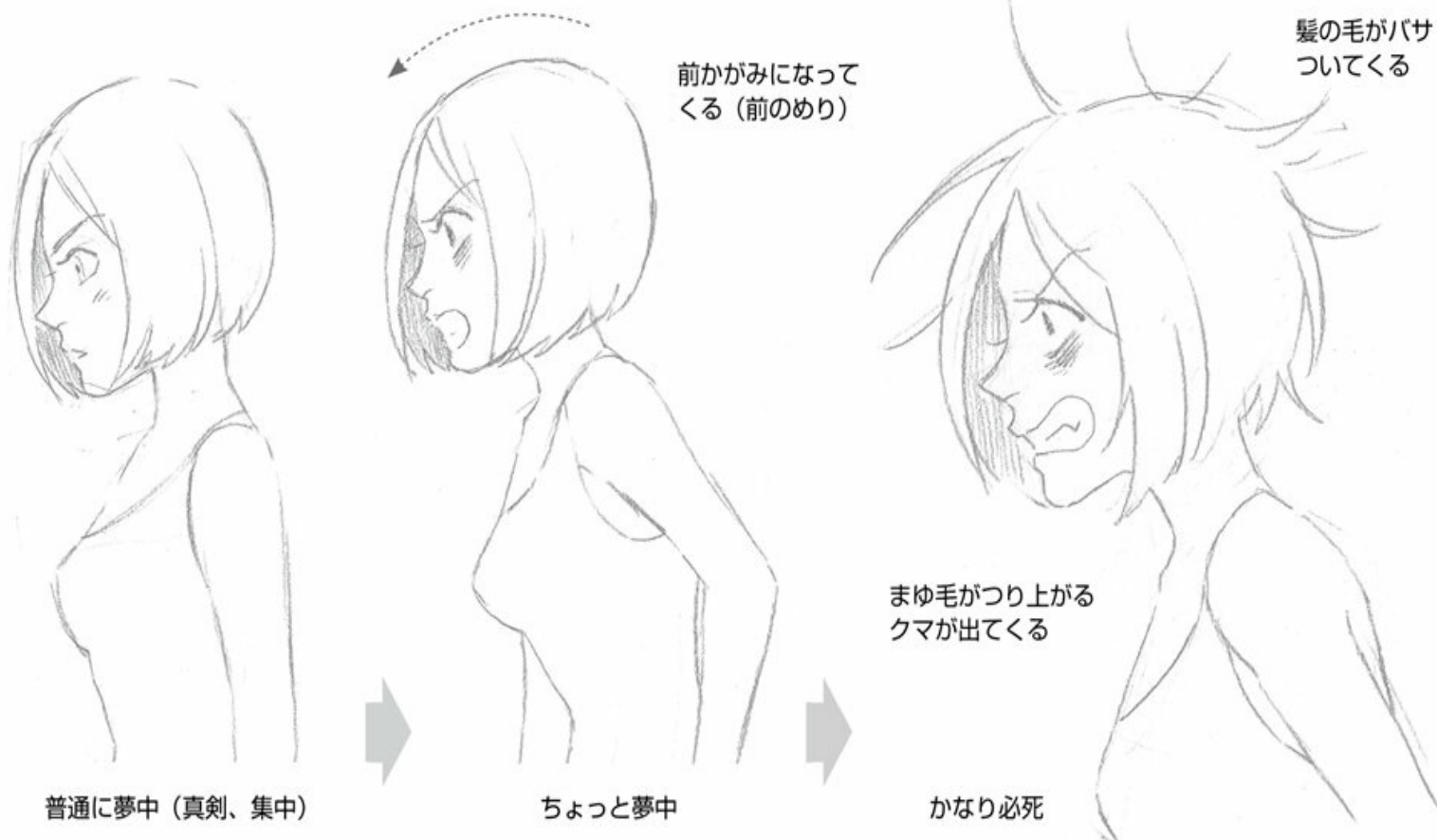
歯をむき出して口をゆがめる
（自意識異常など）

髪の毛を咬む

アオリぎみです。目もとのクマ、小さな瞳、にらみつける視線。

恨みの極限

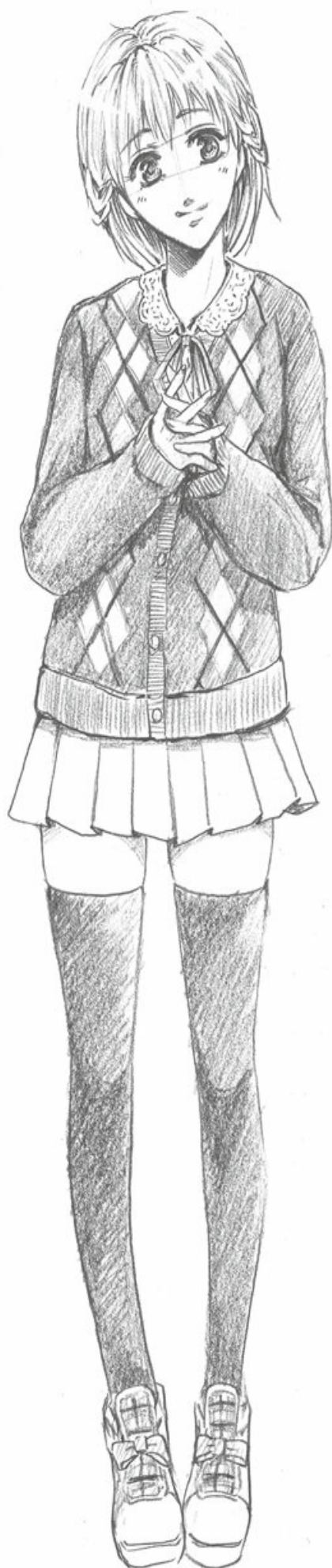
## 「夢中」から「狂気」へ
### ～異常な感じへエスカレート～

狂気のキーワードは「執着」「夢中」です。発明、恋、金、色ごとなど、なんらかの『夢中』の状態が「とらわれ」となり、精神の安定をむしばむに至って「尋常でない」状態となります。

# 愛されキャラと憎まれキャラ

好感を持たれる優しく暖かいキャラと、いじわるで高慢、冷たくて嫌われる対照的なキャラをデザインしてみましょう。

## 全体印象の違い

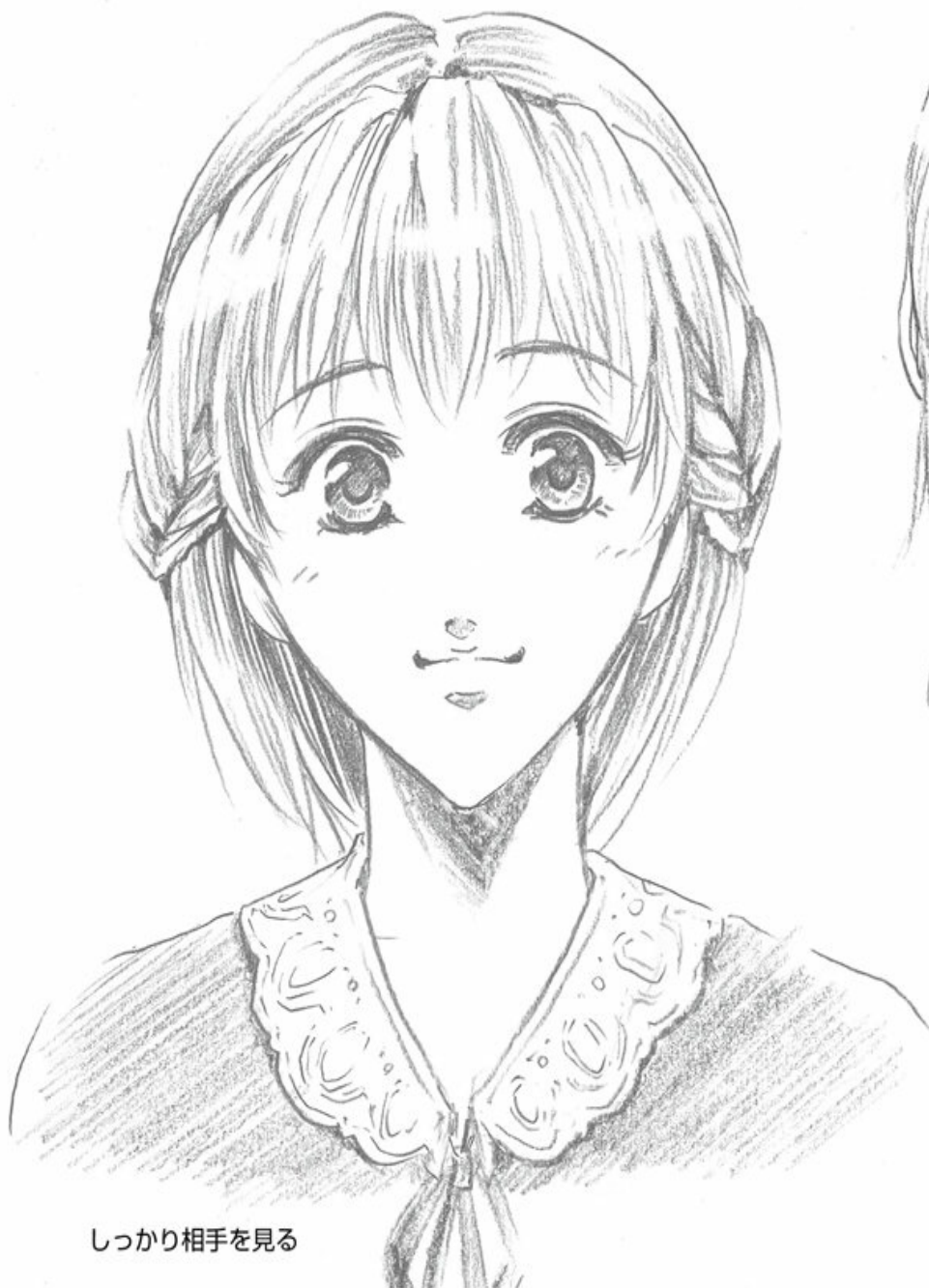
優しいイメージ。布地が多めでシンプルな白の下着

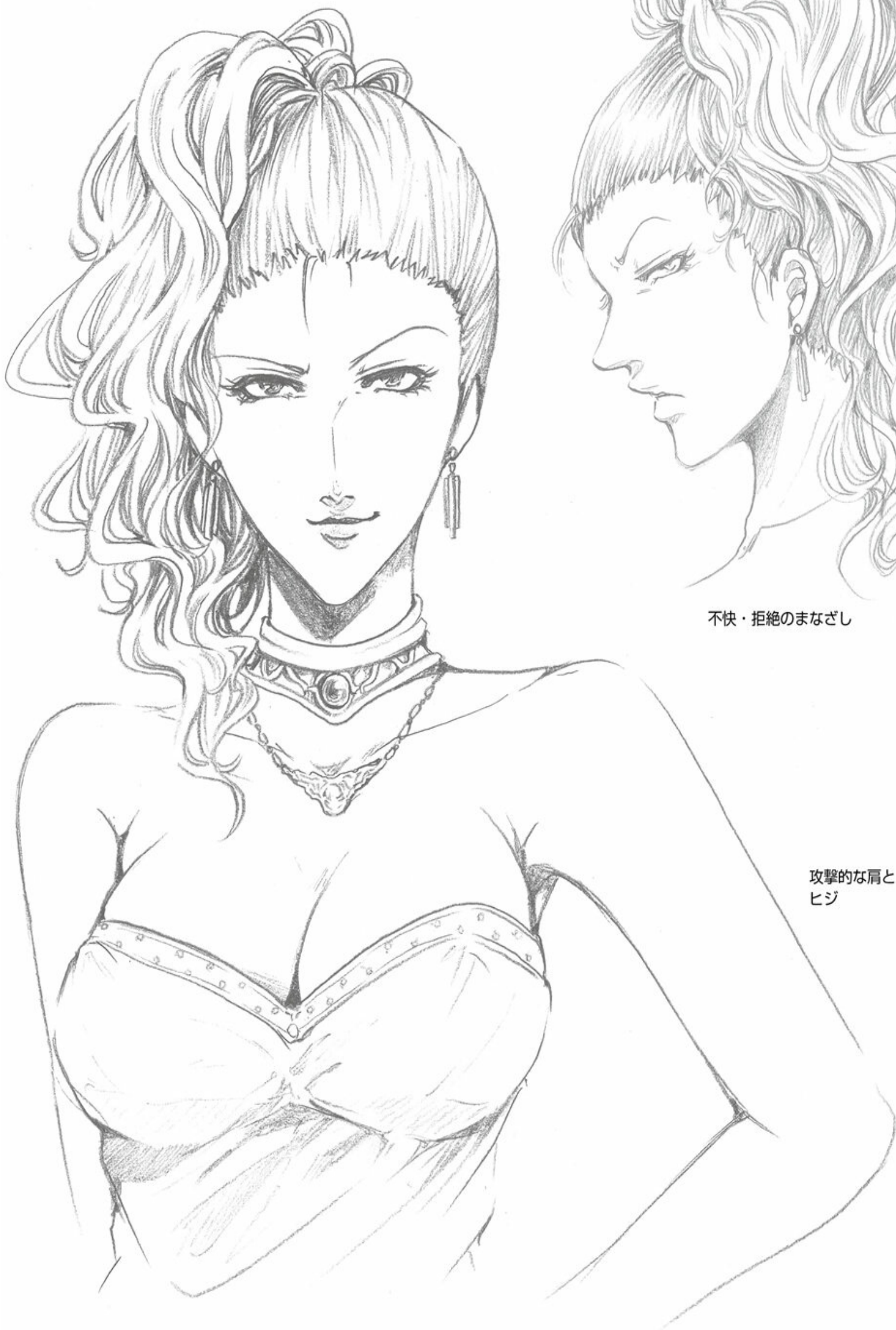
尖ったイメージ。布も少なく、派手なデザインの下着

愛され役…暖かい。
地味目、素直なおっとりお嬢。
謙虚、控えめ、純粋、優しい、親切

手も一目で違いがわかる、対照的なデザインを心がけます。

憎まれ役…身勝手、冷たい
派手好きでいじわるなお嬢。
傲慢、目立ちたがり、冷淡

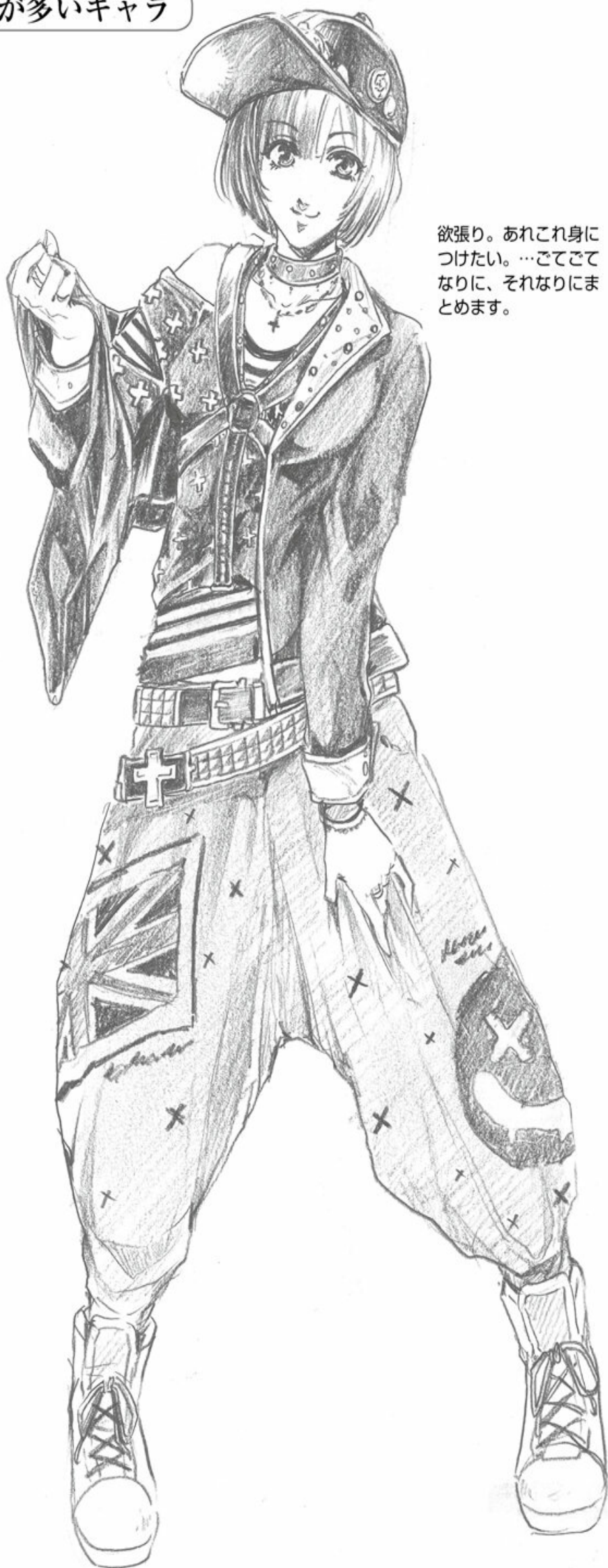
## 愛され役キャラ

…笑顔、まっすぐに見つめる瞳

## 憎まれ役キャラ

つり上げた眉、ゆがめた唇、小さな瞳。普段は相手をまっすぐ見ることもしようとしません。まっすぐ見る時は、すでに殺意があったりします。

高慢
いじわるい表情
悪意の表情

# 気は十色…くせのあるキャラたち

くせのあるキャラを
デザインしてみよう。

## 気が多いキャラ

欲張り。あれこれ身につけたい。…ごてごてなりに、それなりにまとめます。

ラフデザイン

### まとまらない場合

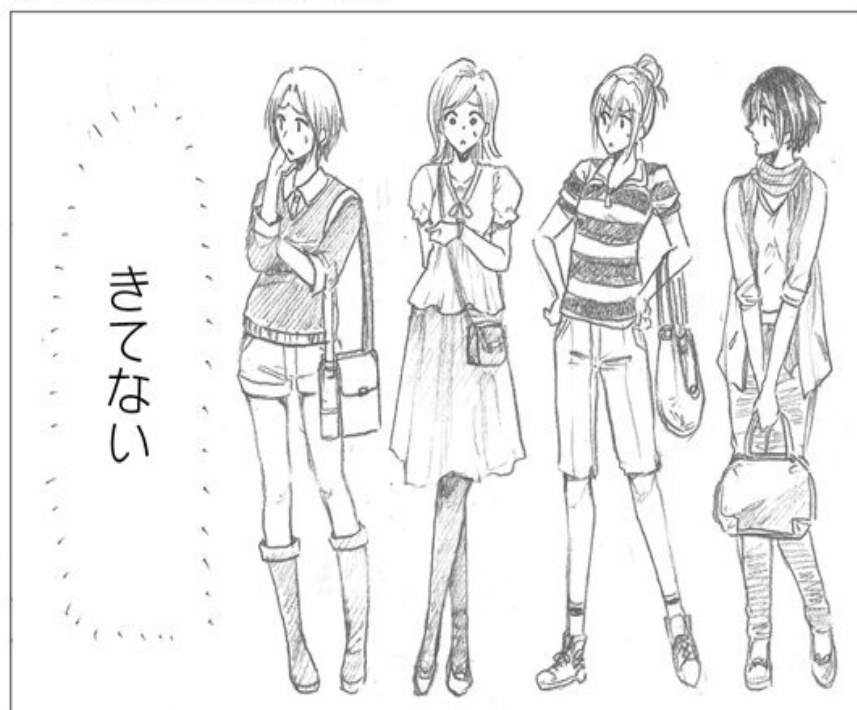
ごてごてさせる場合はコンセプトをそろえます。麦わら帽子は、重ね着には今ひとつ合いません。丈やサイズ感にメリハリを効かせます。適度な露出なども有効です（長い丈やオーバーサイズのものを着込んでいくと重苦しくなり、かっこ悪くなります）。

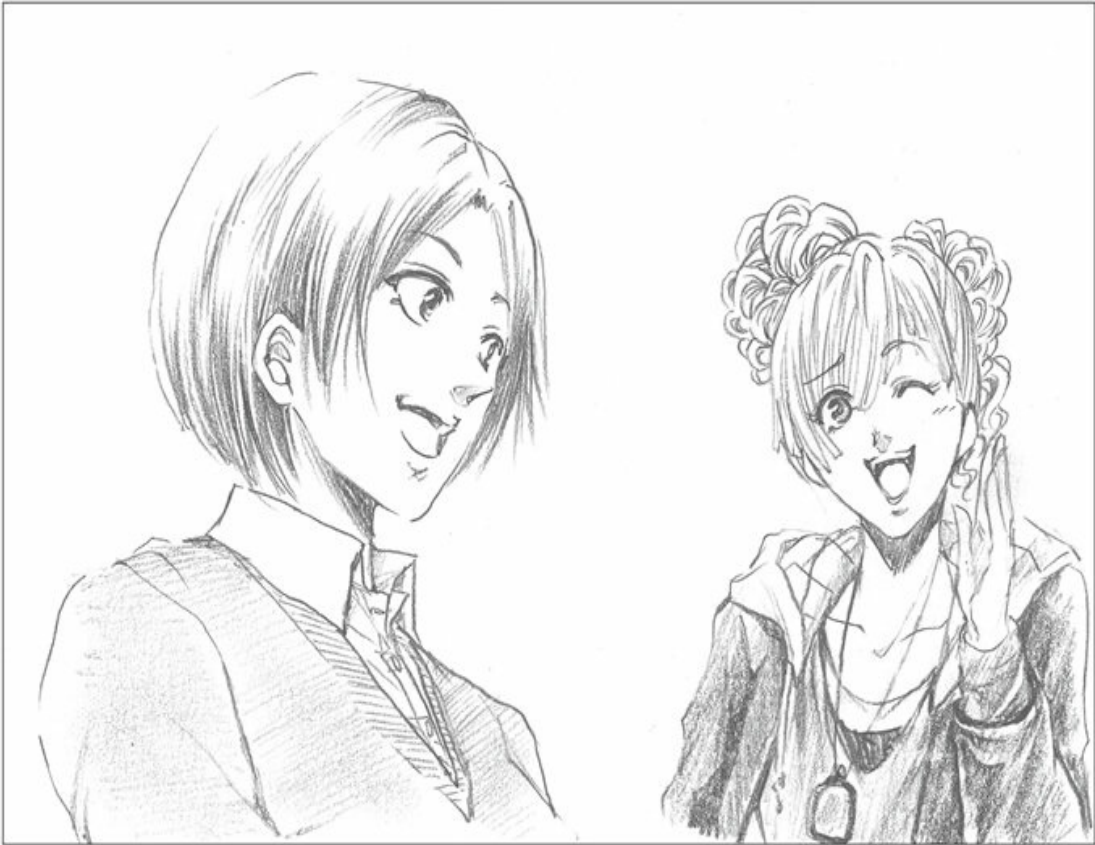
## むら気キャラ

むら気キャラは髪の毛、トップス、ボトム…それぞれにこだわりますが、場所ごとに気が変わります。あえて統一性のない、バランスに欠けたものにしましょう。

## 気まぐれキャラ

決めてから、変わります。一緒にいる人が迷惑する、振り回されます。

### 奇抜な感じを前面に出してデザインしよう

組織にはそれなりになじみます。ただし、行動は来るか来ないかどっちか、というくらいはっきり極端。それがそれなりに、認知されています。

## キャラ劇場：こんなやつ２

「食事にいこ！」

…と思ったけど美容院にした

イメージラフ

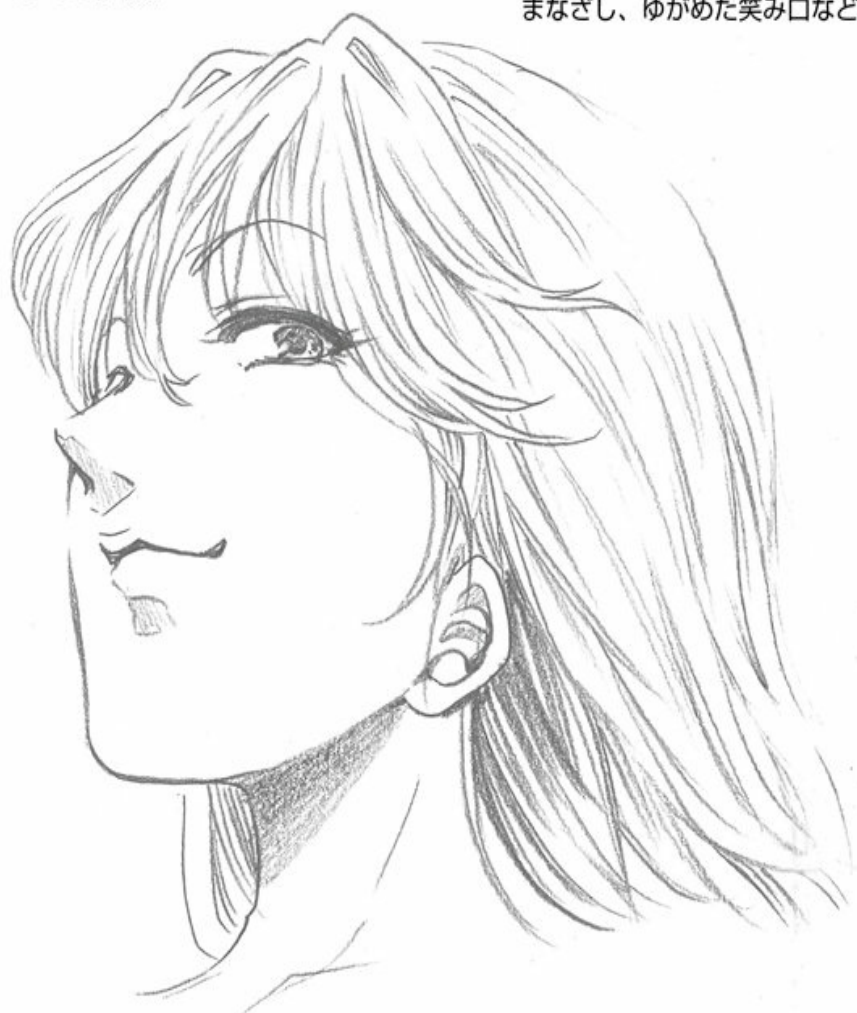
イメージラフ

## 気取り屋キャラ

気取る。かっこつけキャラです。強い自己顕示、自己主張で、内面で自分に酔うナルシスト気質があるのがポイントです。これは転じて、現在は「どや顔」に通じます。

※気を「取る」…「人の意識を集める」「関心を奪う」などの意味合いがあります。

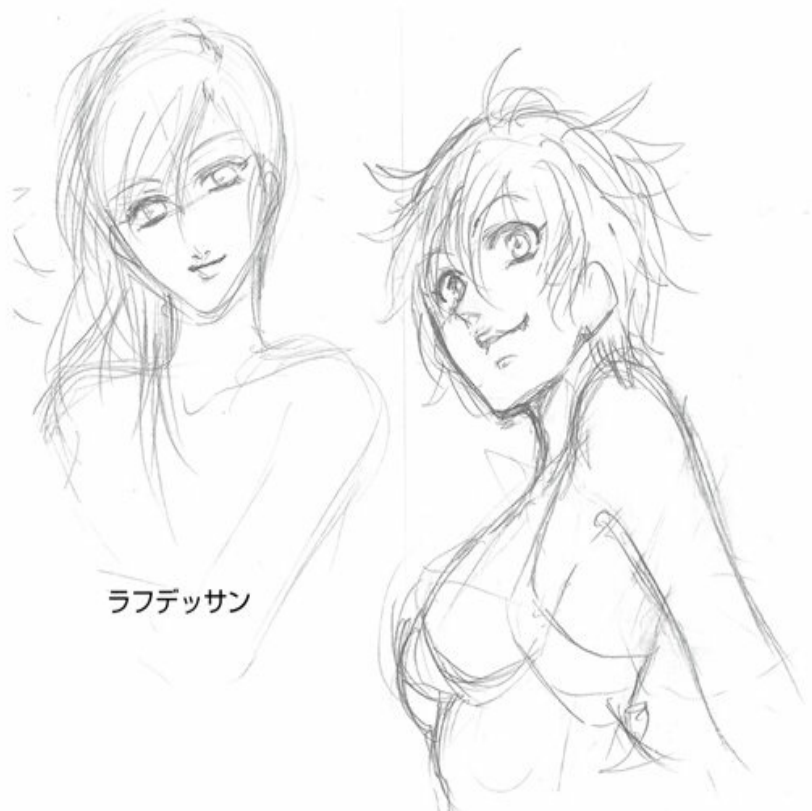
## ● どや顔

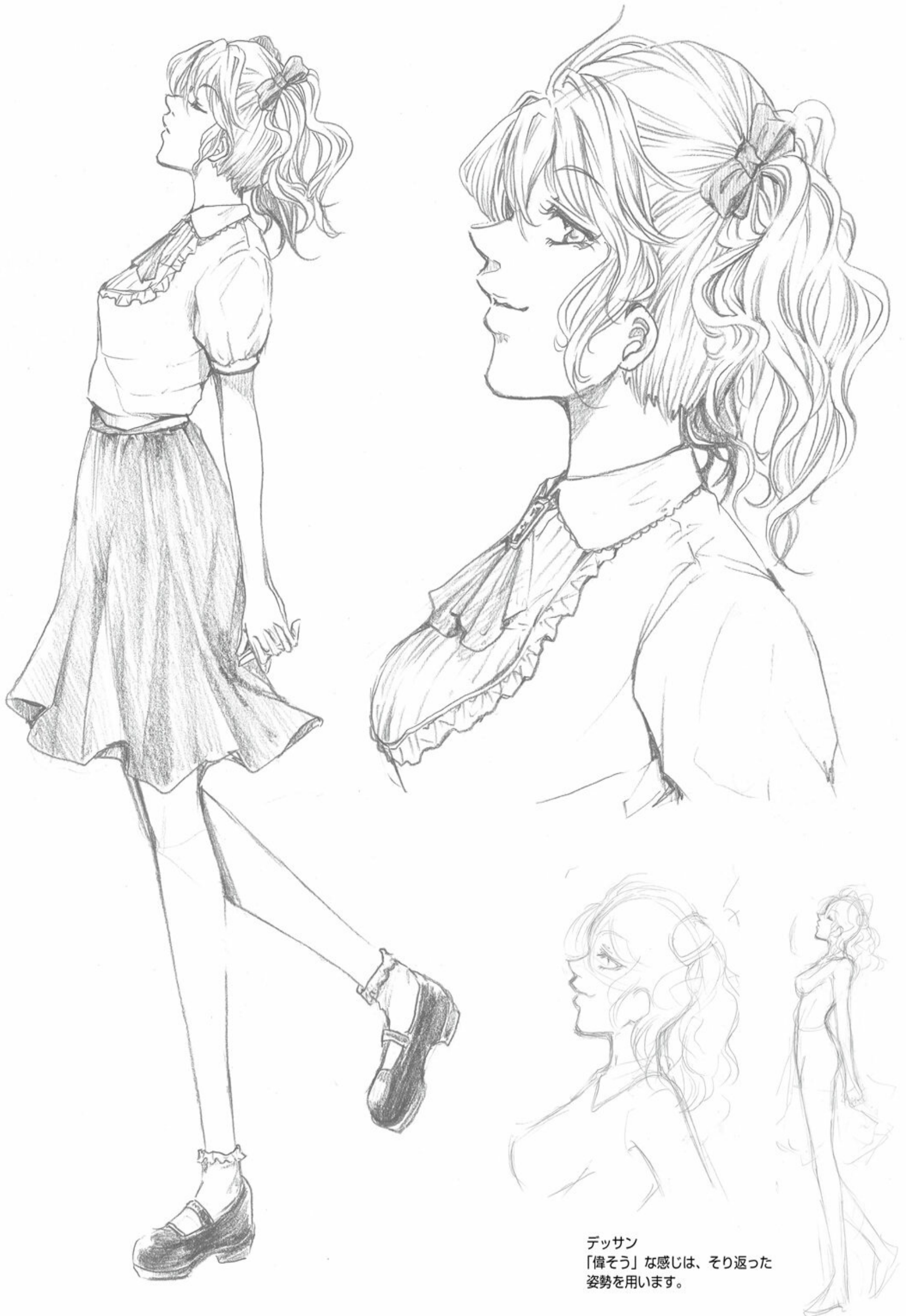
どや顔コツはアオリでアゴを強調します。見下すような挑戦的なまなざし、ゆがめた笑み口などが特徴です。

代表的な顔のアオリ

ラフデザイン

どや顔は、基本的に「人を見下す」意識の権化です。見て「気分がいいものではない」ものになりやすいですが、これもキャラの個性の一つ。魅力的に見せられれば、強烈な印象を残せます。

## ● 好感の持てる気取り

決めポーズや決めシーンでの「キメ顔」です。

## ● 古典的な気取り：「ツン」

高慢なお嬢様など、「お高くとまる嫌われキャラ」によく登場しました。

デッサン
「偉そう」な感じは、そり返った
姿勢を用います。

## 気ままキャラ

「気まぐれ」キャラと違い、そもそもいろいろ定めることをしません。
いわゆる「風来坊」気質です。その代わり、それなりにスタイルは、
はっきりしている（1本通っている）個性です。組織にはなじみません。

気質としては雲をイメージします。必然的に特徴として「動きやすい」というのが、ヘアスタイルやコスチュームの核になります。

ファッションは「動きやすい」「気楽さ」をテーマにまとめてみましょう。

ラフデッサン

**キャラ劇場・こんなやつ**

学生時代。みんな制服の中に、一人だけ私服。それでも孤立しないのがこのキャラ性です。

## 移り気・浮気キャラ

マジメ、誠実を演じています。通常は見ためで「移り気」とか「浮気性」だとわかりませんが、ここは、「移り気気質」を売りにするキャラをデザインしてみましょう。

小悪魔系ファッション
ひらひらやレースで可愛い感じをメインに、ちょっぴりセクシー。ベースはキュートです。

「チャラ男」。甘いマスク、おしゃれ、ホストふう

# 第3章

## 人間関係における
# キャラの気づかいを表現しよう

# よくある人間関係の気持ち

和と不和、安心と不安などの気持ちを見てみましょう。

## 気が合う・合わない

女子は感情表現や状態が極端に明らかに現れますが、関係そのものは結構フクザツです。男子は面と向かった感情表現は控えめがちで、関係そのものも割と単純です。

### 気が合う…嬉しい

#### ● 女子

喜び。嬉しい。楽しい。わりとはしゃぐ、盛り上がる表現が似合います。
抱きついたりなどのスキンシップも多いようです。

衣装や趣味が違っても、気が合う時は気が合います。
（女のコっぽい外見のコと、ボーイッシュな外見のコなど）

#### ● 男子

気が合う、普通に楽しい。気が合うからといって抱き合うことやスキンシップはあまりありません（お国柄や文化的背景にもよるようです）。

## 気が合わない…不愉快

…楽しくない、不満、不快、怒るなど

どっちも不愉快、片方だけ怒ってるなど。
なぜか、気が合わなくても向かい合います。

全部気に入らない、なんか合わない、つまらない、落ち着かないなど

口をきかないなど。お互いに避けます。

### ● 気が合うシーンのいろいろ

変に気が合う、気が知れてる関係

意気投合、とっても楽しい

なんかいつもおめーと一緒だな

気が合ってる二人でもこういうことはあります。

# 気心が知れる・知れない

「気心が知れる」「気心が知れている」というのは信頼してる関係です。「何かを安心して任せられる」などで、苦手や失敗の可能性もコミコミで任せられる間柄です。

## 気心が知れる

まかせて安心。安心の表情…笑顔（微笑み）です。

※肩のラインにも「安心」が出ます（ゆるやかに下がっています）。

## 気心が知れない

まだ気心が知れない間柄。何をしでかすか安心できない。
まだ信頼関係にない状態です。不安顔になります。

心配・不安顔…まゆ毛がポイント

※肩のラインにも「心配 / 不安」が出ます（肩が上がる。変に力が抜けません）。

## 気が置けない・置ける

気が置けない…気を許せる相手
気が置ける…くつろげない相手、気を許せない相手

### 「気が置けない」間柄　…お互い気楽

互いに気を許せる関係

「気が置けない」

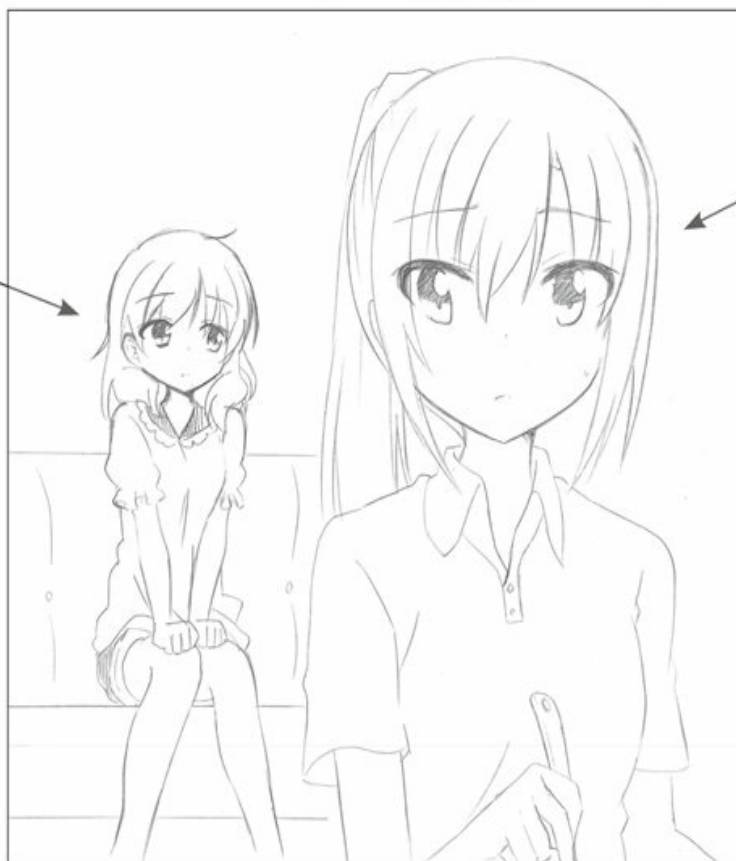
正　気詰まりでない。気づかいいしなくていい。気楽な間柄

誤　気を許せない。油断できない関係

どっちも気兼ねしない。
互いに遠慮しないお友達
存分にくつろげる

### 気が置ける間柄　…お互い緊張 / 苦痛

互いに気を許せない、落ち着かない関係

「気が置ける」相手
→なんとなく打ち解けられない
気兼ねする必要がある
(自分が気兼ねしなきゃなんない)

「気が置かれてる」自分
→気をつかわれる、気を使わせる
自分（相手に気がねさせる）

どちらも緊張でこわばってる
互いに気兼ね、遠慮がち
全然くつろげない

# 気を許す・許さない

・気を許す…信じてる（信頼、信用、安心）
・気を許さない、気を許せない…信じてない

## 気を許す

安心関係、信頼関係など。笑顔になります。

## 気を許さない

笑顔のこともあります。態度で距離をとる関係です。

無遠慮に肩に触れてくる手を払いのける

## 気まずい

ばったり会った「友達」同士の間などで瞬間的に生じる「ヤバイ」という思いで、「空気が変わる」現象です。いわゆる「気まずい空気」は驚きからとまどい、困惑の気持ちに流れます。

それぞれが「別の人」を連れて歩いていた…

幼なじみふたり　　恋人同士　　異母兄弟

**気まずい空気が生じるケース**

「やばいところで会っちゃった」
「まずいこと言っちゃった」
「まずいとこ見られた（ばれた）」など誤解のこともあれば、マジやばいこともあります。

### ● 不意打ち＝驚き

瞬間のこわばる表情。「とまどい」は、このあと来ます。

普通に驚き。にっこり系（こわばった笑顔）

### ●とまどいの表情

とまどいの顔は、「ヤバイ」思いを主体にした驚き顔です。驚き顔をもとにしてアレンジしよう

微妙なまゆ毛のひそめ具合、目を少し小さくする、不安げに口開ける

驚き「え？」
（少し困惑ぎみ）

「ヤバ…！」
（もっと困ったタイプ）

驚き顔＋困った顔で表現しますが、性格や状況に応じて「驚き」か「困った」か、どちらかの比重を大きくしましょう。

## 気が引ける

なんらかの「お誘い」に対する拒否反応のひとつ。微妙に「つらい」思いです。後ろめたい感じや、なんとなくご遠慮したい…などで、困り顔や迷い顔を描きましょう。

カレ紹介するから一緒にいこ♡

え？

おしゃれ、お化粧、準備 120%

普段着。髪ばさばさ、もっさり服

### ●「驚き」から「思案顔」へ

お断りの気持ちが多いほど「困り顔」になります。応えたい気持ちがあるほど、「迷い顔」（半分困り顔）になります。顔の中身だけでなく、首をかしげるなどの動きの演技もさせましょう。

1. 驚き顔（少し上向き）

2. 困った顔（少し下向き）

3. もっと困った顔（横に首をかしげる）

←頭の傾きなどの動きの演技をせず、顔の中身だけで表情演技したもの。2 流の俳優さんになってしまいます。

## ● 迷いの表情　困り顔です。

目とまゆの形を左右非対称にすると、複雑な思いを演出しやすいです。

基本は「困る」顔。うつむきぎみです。
結構マジに迷っている顔

まゆ毛が困ってると、とっても迷ってる感じに見えます(お断り気分 70%以上)。

「迷い」顔にアレンジ。
アオリ顔、目線を宙に泳がすと、迷いの感じが出ます。

まゆ毛を変えただけですが、ソフトに「迷ってる」感じになります。行きたい気分とやめたいのが五分五分くらい。

※イメージや実際のしぐさや動きには個人差があります。
困ると天を仰ぐ、迷ってうつむく、というケースもあります。
キャラとシーンのイメージに合わせて演技させましょう。

## 気兼ねする

遠慮、心づかいの判断と行動です。キャラの細やかさや人柄が演出されます。

友達がデートしてるところに出食わした

気兼ねするキャラ
…何かと気を使う。苦労性キャラなど

立ち去る

## 怖じ気づく

微妙に恐れる、後ろに下がるなど、「困惑する」系の状態と表情です。単純に「困る」より「緊張」「こわばる」「恐れる（おびえる）」などの表情が入り交じります。

### 怖じ気づいて気が詰まる

攻撃される、いじめられるんじゃないか？など、精神的な圧迫感、恐怖感などの不安の中にあります。緊張してこわばった顔を描きましょう。

呼び出し人。怒ってるわけではなく、無口、無表情で、ただ強面（こわもて）なだけ

こわばっている表情と演技。肩が上がりぎみになっています。

● 緊張・こわばっている表情のポイント

リラックス状態（普通の顔）を描いてから、緊張させてみよう

まゆ毛…ややつり上がる
瞳、小さめ。口はキッと結ぶ
ほおに少し青ざめ線
少しアゴが上がりぎみ

アゴを引きぎみにしました。

緊張して肩が上がっています。

コレもあり

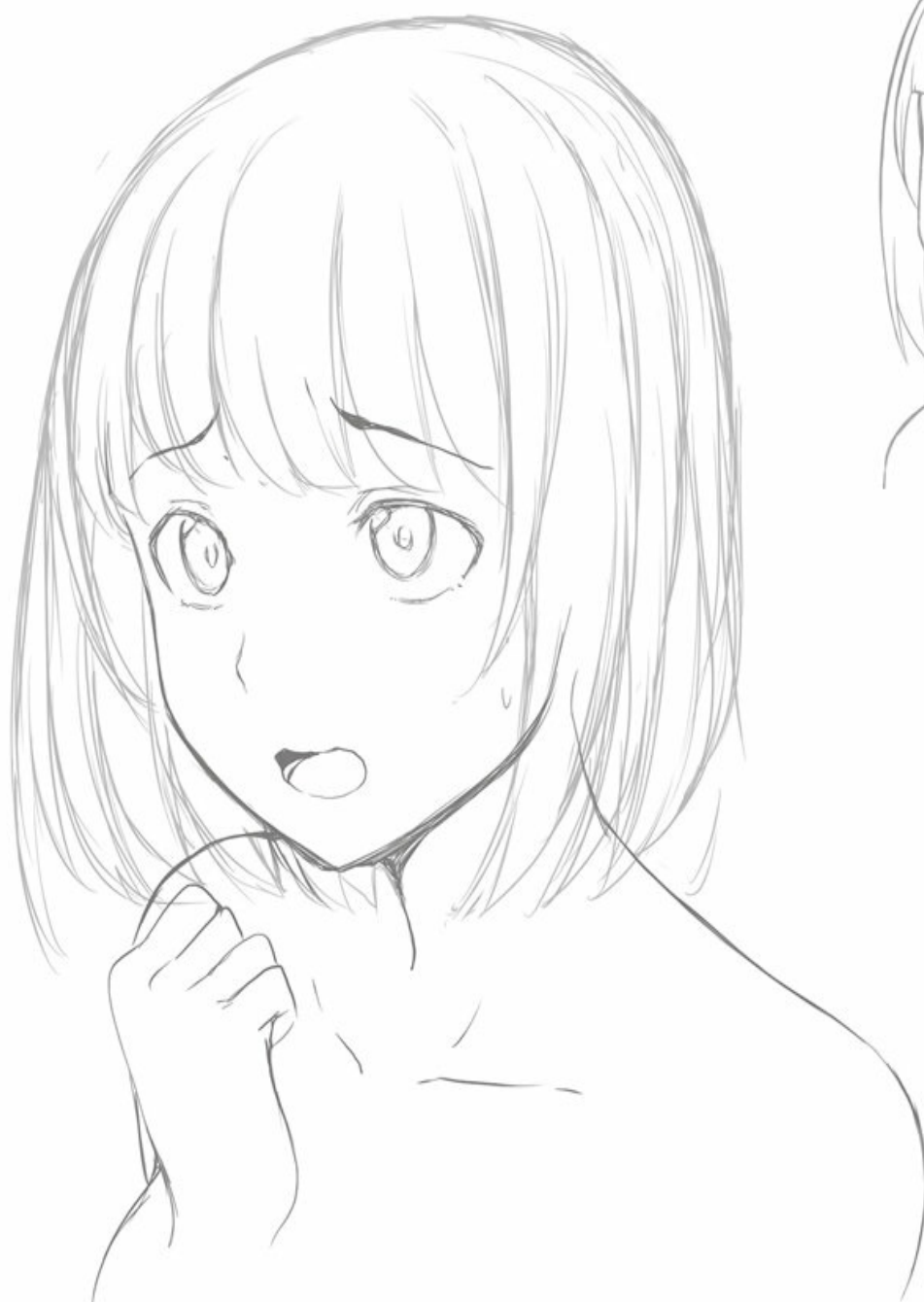
## 迫力に気圧される

気圧された時の状態（気持ち）の基本は恐怖です。恐怖の感情は「哀」になります。

### ● 男のコのひるみ顔

たじたじ顔
責められる気はしていたが、やっぱり怖い

呆然 / ぼうぜん顔
予想だにしていなかった。半分驚き

### ●女のコのひるみ顔　…おびえる表情

不安混じりの「ハッとした」表情。ここから、「おびえ」になります。

おびえる演技には、目をそらせる。伏せ目がちにする、うつむきぎみにする。顔をそむけるなどがあります。

## 気後れする・しない

「気後れ」とは「ひるむ」「ビビる」状態です。

※気持ちで「後れを取る」からできた言葉かもしれません。なお、「後れを取る」とは、負けちゃってるということです（「遅れ」という言葉には「負け」という意味があります）。

気後れすると、なんとなく後ろに下がります。

気後れしてると、相手は実際よりも大きく見えます。自分より背の低い相手でも、すごく大きな人、の印象が残ったりします。実際に巨体のこともあります。

### 気後れする

気後れしている表情はビビり顔です。恐れてる、怖がってる、負けてる状態なので、泣きそうな顔など、情けない顔を描きましょう。

● ビビり顔

泣きまゆ毛
上目づかい
ビビり口（小さめの閉じた口で、広角を下げる

上目づかい

見上げる場合

目をそらすと情けなさが倍増します。

顔を長めにする（目と口の距離を離す）と、ビビってるおびえの表情が出しやすいです。

子ども顔の時も同様です。

## 気後れしない

ビビらない、ひるまない、ケロッとしてる場合をいいます。

ごく自然に振る舞います。

まっすぐ相手を
見つめる

### 女のコは意外とビビらない

自然体で相手を
見つめる

無邪気に
見つめる

### ● 気後れしそうな相手に会った時の顔（男子）

マジメに相手を見る
（踏みとどまってる）

大まじめに見つめる
（相手が大きかった場合、少し
上向き。しかしあくまでまっ
すぐ見つめる）

戦闘モード。にらみつける
アゴを引くなど

いずれもキリリまゆ、キリリ口。そしてあくまでもま正面に対峙します。

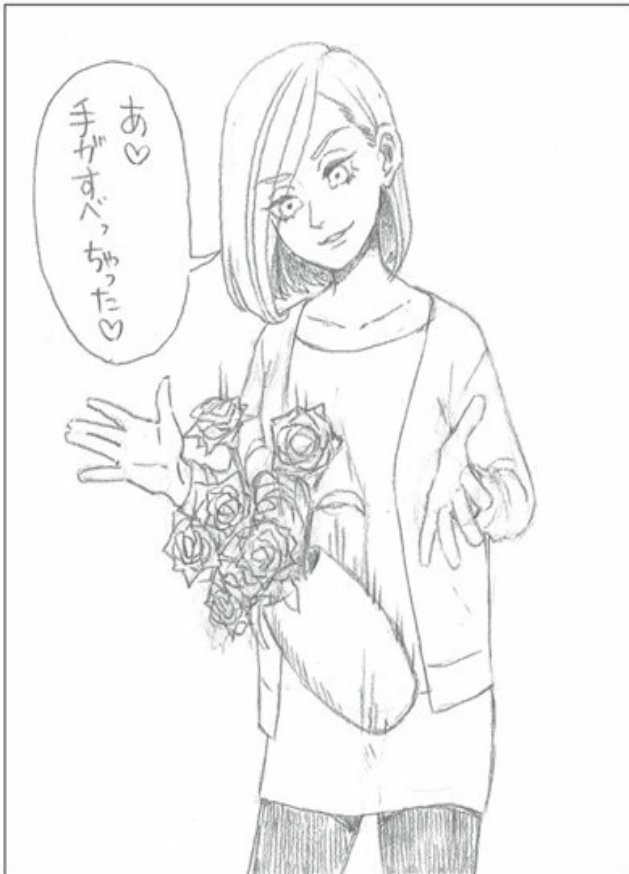
女のコの場合
ニコニコしていても、単純に度胸
があるように見えます。

男子の場合
笑顔は単に「ヘラ
ついている」とか、
「ふまじめ」に見
えます。

# 悪気がある・ない

「悪気」は悪意のこと。なぜか、反対語はありません（あえて言えば「無邪気」です）。なお、「悪気」を「あっき」と読む場合、悪い気、邪気のことをいいます）。

## 悪気がある

悪気があった場合（わざと・悪意の行動）の表情、態度

わざと壊す

### ●「悪気があってやりました」

※悪気がなくてもこれらの態度に出ることはあります。

「あたし悪くないもん」
「重力のせいよ」

「いいきみ」

### （フン！）「あ、手がすべった」

「悪い？」（ひらきなおる）

「知らないわよ」（しらを切る）

「あたし悪くないもん。事故よ事故！」

### ● 悪意と敵意の表情

敵意や悪意は根底に不満や怒りがあります。

叩きつける

静かな悪意

うすら笑顔タイプ

## 悪気がない

悪気がなかった場合の表情、態度。事故。落とした。なんか壊れた！

### ●「なんか壊しちゃいました」

「あーあ　落ちちゃった」（人ごと感覚）

## 「あ」

無邪気は「あ」です。
（他意がない・偶然・事故・不注意など）

「失敗しちゃった」（明るい・前向き）

「すごいおとー」（天然）

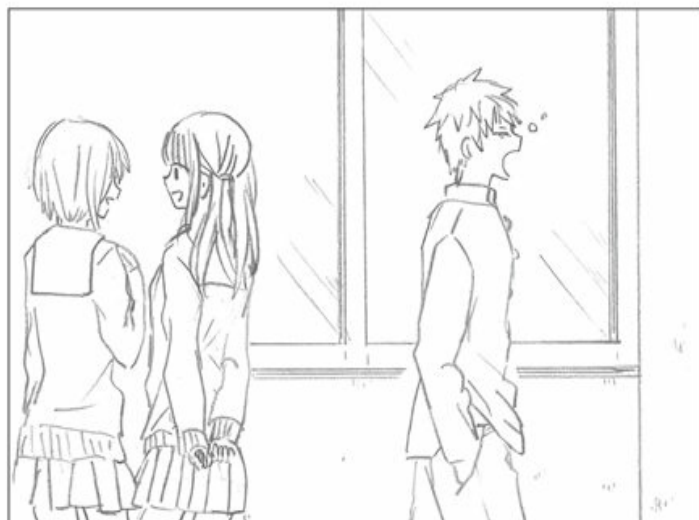
「何かあったみたい」
（気がつかない）

「ごめんなさい」（素直）

「落としちゃった！」
（自分で衝撃・やば・しもた）

# 異性が気になる揺れる気持ち

## 気になる人がいる

気になる、気にかかる、気にかけるなどの心の動きは目の動きで表現します。

つき合う前；普通にすれ違う。平常心。何の関心もない。他人。ただの顔見知り関係

なのに…

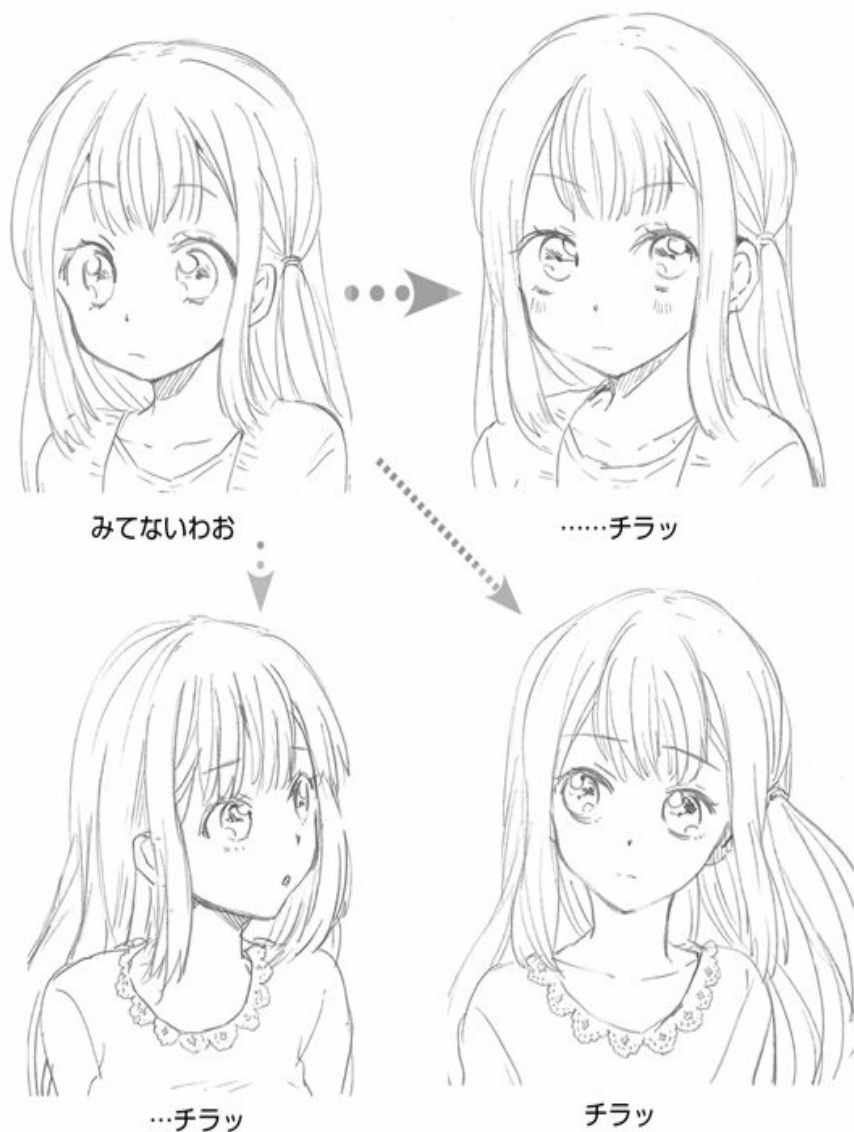
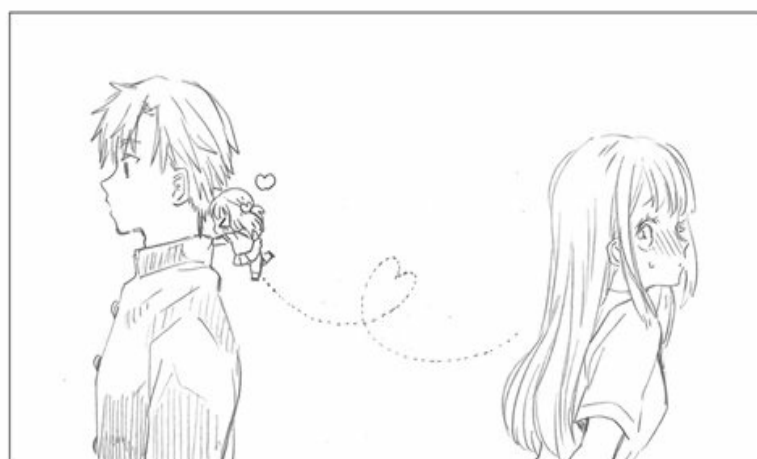
なんとなく気になり出した

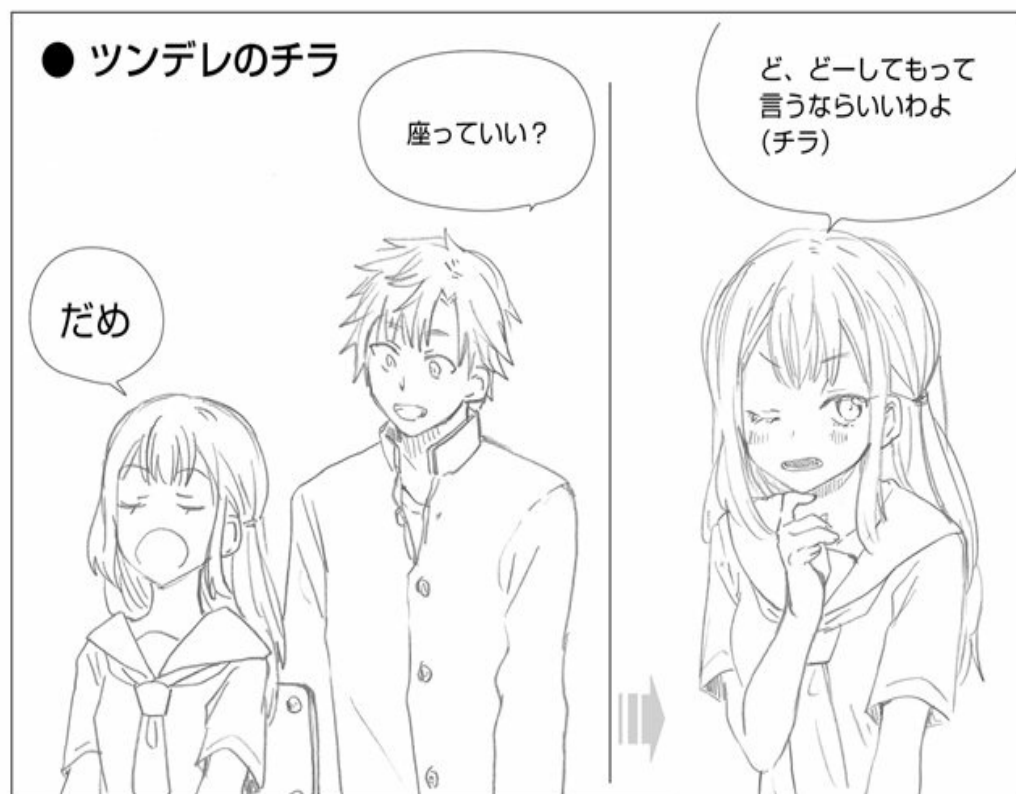
### ●「好き」といわれて ...

マジで驚き

気がない（そぶりの場合もある / ツンデレなど）

## ● 目で追う　〜いろいろなチラ見〜

軽く気になる。何か気になる…という状態です。

気がつくと目で追っている

全然気になんてなってないんだから…

## ● ツンデレのチラ

屋上や階上から見下ろす
（ジッと見）

## 深刻に気になる…迷いと物思い

顔の上下の向きに加え、まゆ毛と瞳（白目がち・黒目がち）の描き分けで、微妙な心の状態を描きます。

### ● ぼーっとするまゆ毛…気がつくと思ってる

少し夢心地。アオリぎみです。

「気がつくと、カレのことを思っている」。アオリぎみです。まゆ毛はまだ苦しくなく、瞳は幻想を追っています。目は自分の内側（心）を見ているので、実際には見えていません。目の中を黒くしない白目演出を用いましょう。

### ● 深刻に苦しいまゆ毛…だんだん思いにとらわれている

少し重い気分。
うつむきぎみです。

瞳を黒目がちにして、伏せ目。まだ、現実の中に自分を置いて迷っている感が出ます。自分の心がつかみきれない微妙な迷いの状態です。

ほんとに好きなのかな…少しネガティブな思いにとらわれてる気分の瞳。白目がちの瞳は、だんだん現実から離れている状態が演出されます。

## ● 迷い＋「ぼー…」 読者を見ない瞳

希望的な明るい妄想と、悲観的な思いや、現実のあれこれなどが錯綜している状態です。ややうつむきぎみが効果的です。

ちょっと苦しげにひそめたまゆ毛と、白黒半分のバランスの瞳で、揺れ動く心、同時に「心ここにあらずの状態」を表現します。

頭の中が思いで一杯になっている感じを、小さく半開きの口が演出します。

イメージラフ。この段階では正面向き、白目がちです。

ナナメ向き＋うつむきぎみ。目を伏せる、白い瞳、ひそめたまゆ、閉じた口…自分の世界に入ってしまいました。

# 気を引くアプローチのいろいろ

気があるから気を引く態度に出ます。まゆ毛、目線、口もと、姿勢などに気を使って、総合的な芝居を心がけましょう。

## 表情で相手に対する関心や好感度をアピール

● ツンデレ作戦　特定の相手だけ、他の人と違う態度や表情を見せます。逆の意味の「特別扱い」で、関心があることを示します。

「むす」不機嫌、素っ気ない態度

困ってみせる。嫌がってみせる

● 素直作戦

にっこり、笑顔を向ける。好感をさりげなく伝える正統派です。

● お願い作戦

さびしげ、せつなげな表情で、意味ありげに見つめる

● 無敵のにっこり攻撃

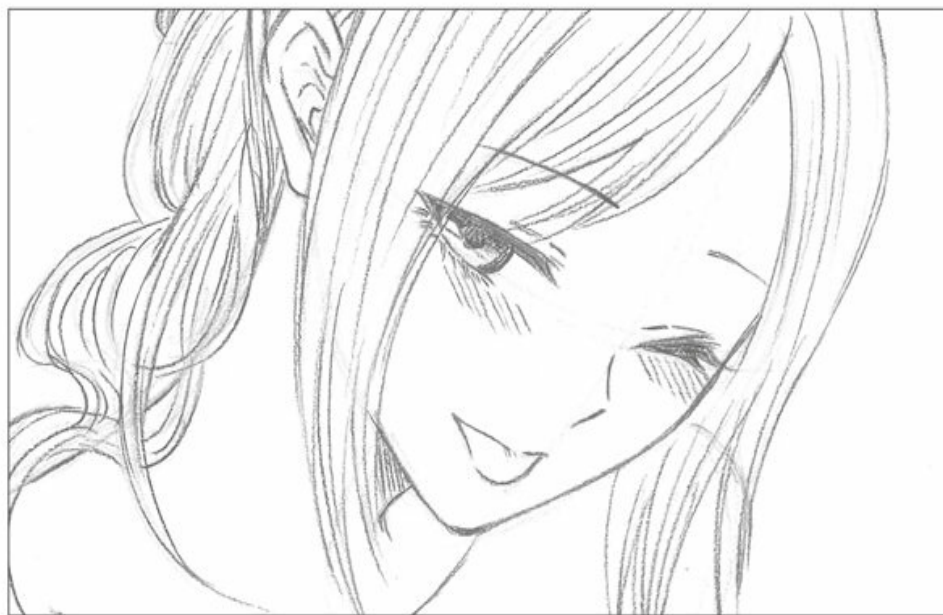
ほほえみかけられるだけで、男は「あいつは
俺に気がある」と錯覚する生き物のようです。

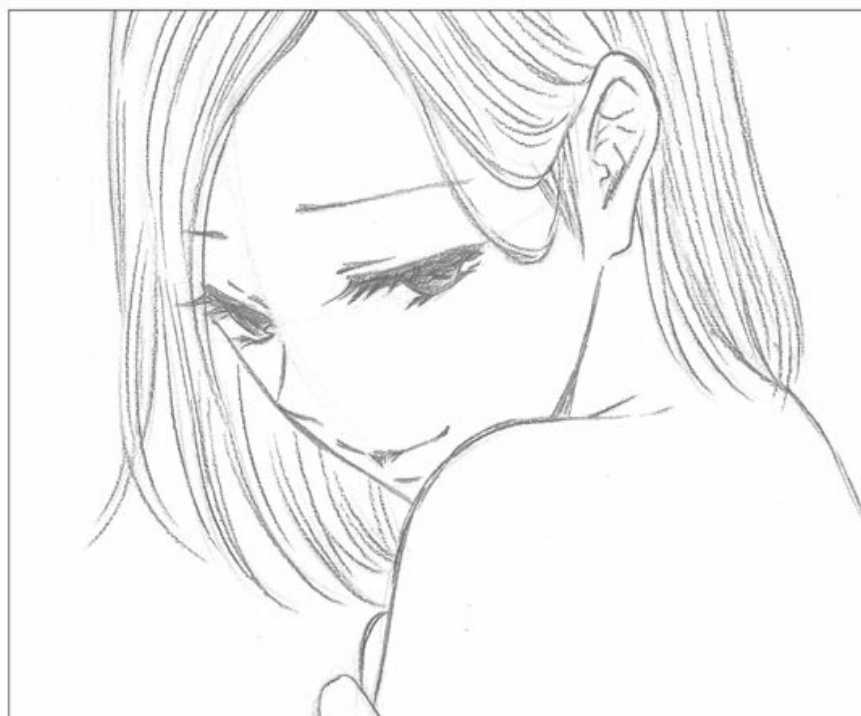
## より積極的なアピール

相手に対する好意や親しみの表現。恋心とは別に、単純に自然な好意の場合もあります。

積極的に話しかける

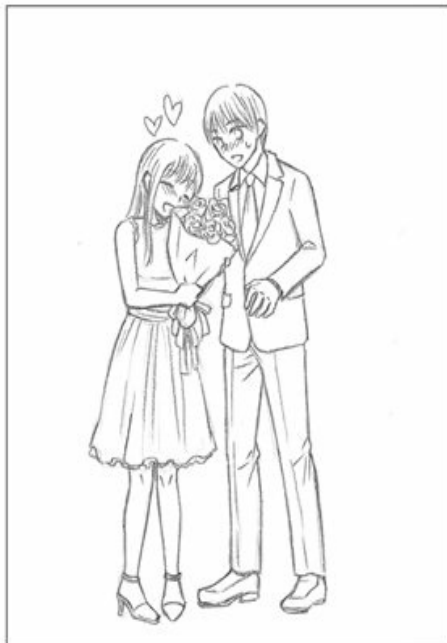
思わせぶりに見つめる。うつむきぎみ・上目づかいで

振り向いてチラリ見

ナナメ向きアングルで、「ウインク」+「ペロ」。キュートな自分の可愛らしさ+相手への親しみをアピール（正面からの場合はツンデレ系になる）

見下ろして思わせぶりに見つめる。お姉様作戦

さらした肩で誘って思わせぶりにチラリ見。積極派キャラ（地の場合と演技の場合がある）

## 男子からのアプローチ

### 贈り物

失敗

成功

緊張の顔…こわばり。
ひそめたまゆ毛とキッと結んだ口もとで表現します。

成功の顔…顔がゆるむ。
笑顔です。

**まゆ毛と口もとは気持ちの緊張とゆるみを表現するポイントです !!**

### 口説き顔

（ホストなど）

「少し困ったまゆ毛」「優しい瞳で見つめる」「微笑む」これが利くのは「イイオトコ」であることが条件です。

じっと見つめる

無言で見つめる

気になってるからまっ赤

普通の男子
誘い慣れてない。口もきけない。見つめるどころでない（普通のコ…自分に自信がないのが普通）

### 気を引くための努力…伝統的犯罪 / セクハラ

男子は犯罪行為に及ぶことになるのが多いみたいです。

子ども時代

おとな時代

## 気があるまなざし：見つめる瞳

読者目線が基本です。相手をしっかり見つめる演出、芝居で、まゆは自然〜優しげなライン、口もとは笑みです。相手キャラ（読者）の心をとらえましょう。

うつむきぎみにすると、「見つめる」感じを出しやすいです。

少しうつむき。ちょっぴり上目づかいの演出

正面。普通に前を見ている…だけなのにドキッとさせます。

やや上向き。見上げる演出

### ● キャラサイズにも注意

「気がある」そして「見つめる」演出では、キャラの顔を大きく描きましょう。

小サイズ

中サイズ

大サイズ

特大サイズ

顔のアップの時は、物足りなくならないような感じに
密度感を出します。いわゆる「画像の拡大」ではなく
て、カメラをズームした感覚で。（森田談）

## 色仕掛け

基本的に女子の特権です。

### 顔や声を武器にするもの

柔らかそうな唇をアピールするトリミング演出

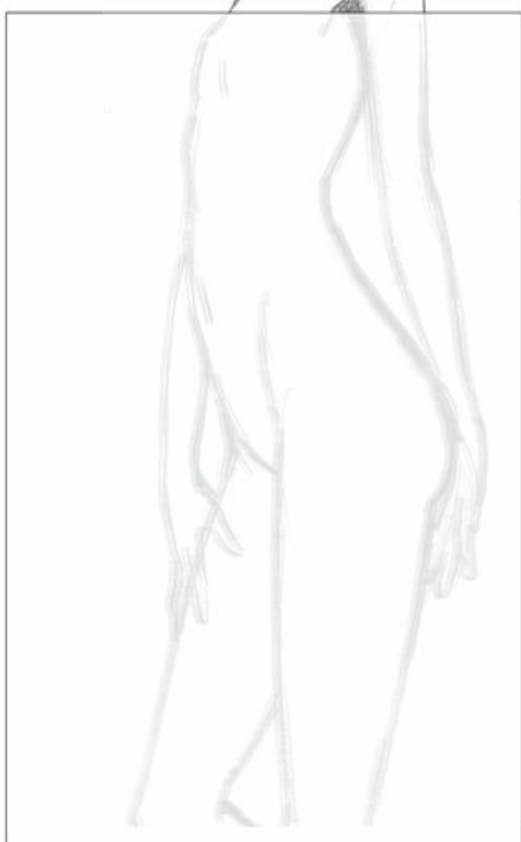
美女設定。
少し困ったまゆ。まなざしと唇で誘惑

視線、目線で誘う

正面からまっすぐ向き合って見つめる。
※「まっすぐ」を強調するため、首のラインは通常より「まっすぐ」のラインで描いています（森田談）。

下から見上げるように
まっすぐ見つめる

## カラダを武器にするもの

さりげなく
脇
脚
なにげなく
すりガラス越し

# 恋の気持ちを描く

喜怒哀楽＋驚虚の全てと、その交じり合った複雑なさまざまな気持ちが訪れます。微妙な表情を描く技術を磨きましょう。

## 恋してる -恋する瞳-

まなざしの演技です。いろいろな瞳表現を学びましょう。

### 夢心地の瞳

あこがれ、期待、わくわく、ドキドキの「想い」です。うるうるした瞳を描きましょう。

恋に恋する状態。夢の中・夢心地です。妄想やさまざまな思いの中にいるので、目は心の中を見ています。

### ● 瞳の変化

恋に落ちたら瞳が変わります。

恋する前

恋した時

### ●「恋をした」「恋に落ちた」瞳

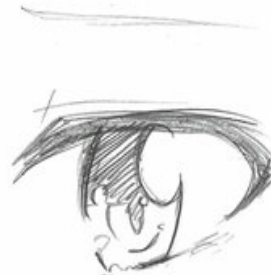
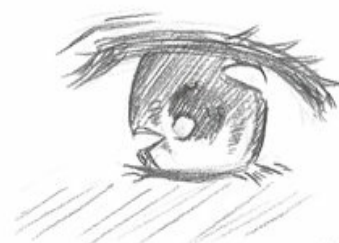
恋する前

ハートが浮き上がるタイプ

潤む感じのタイプ

光が大きく宿るタイプ

## ● 恋の瞳表現のいろいろ

瞳の光が増えます。瞳の変化だけでなく、
目もとやほおにも赤みが差します。

## 恋して見つめる

### ● まっすぐ見つめる

本人はまっすぐのつもり。実は、微妙にうつむき加減です。自然体のコレが、キャラの魅力につながります。

カレが気になってしょうがない。心の中でガン見中

ちょっと目をそらす。横目でチラリ見

## 恋をしたら、キラキラさせよう

重要なのは瞳（まなざし）です。ラフでも、目の作画に力が入ります。

### 恋する前

クール

きらきら目

黒目

恋する前（最初の設定。普通の顔）の時、どんな目のキャラでも恋をしたら瞳は変わります。

## ● 告白の表情

「好きよ」

積極的なお姉さん役キャラ。うつむきぎみと伏せ目がちのまつ毛の効果で、優しげな瞳、まなざしは艶っぽさやうるうる感を持たせましょう。

顔（頭部）の傾きをとらえて描きましょう。

「愛してる」

照れを交えた告白の表情。まゆ毛を少し困った感じにする、少しうつむきぎみにして、上目づかいにすることで、恥じらいの感じが出てきます。

顔（頭部）の傾き

### 大好き

ほんの少し首を横にかしげ、見上げて訴える告白。

フカンの構図で、うつむきぎみを演出します。伏せ目がちの目と、非対称にひそめた困ったまゆ毛で、「口ごもりながら…」の恥じらい感を出します。

# 切ない気持ち

「哀」の表情です。ひそめたまゆ毛や、つまらなそうな口もとになります。寂しさや悲しさの交じった瞳を描きましょう。

## 憂いの表情と瞳

## ● かける思い…瞳をめぐらす

目を落とす

目をそらす

仰ぎ見る

## 恋しい

会いたいのに会えない、好きなのに会えない…寂しい、悲しい顔、つらい表情です。
口もとはきりりタイプが基本です。

思い込む

会いたい、会えない、さびしい、悲しい

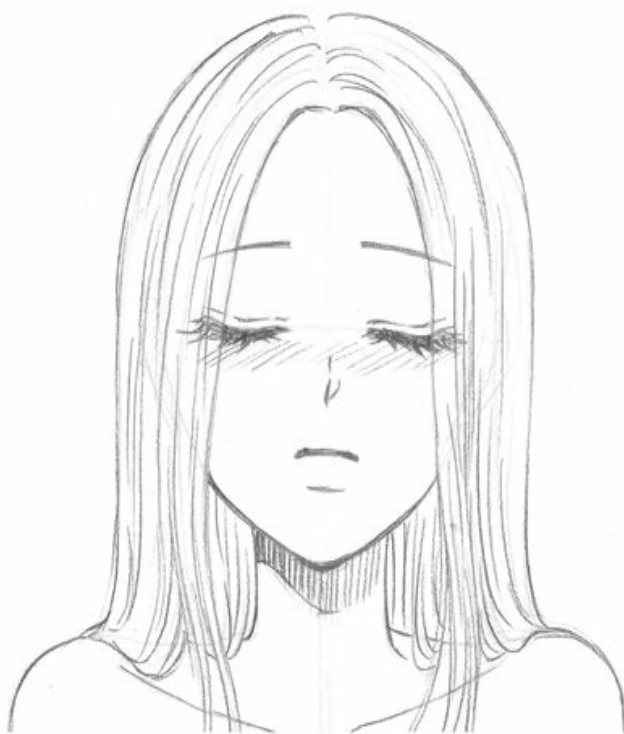
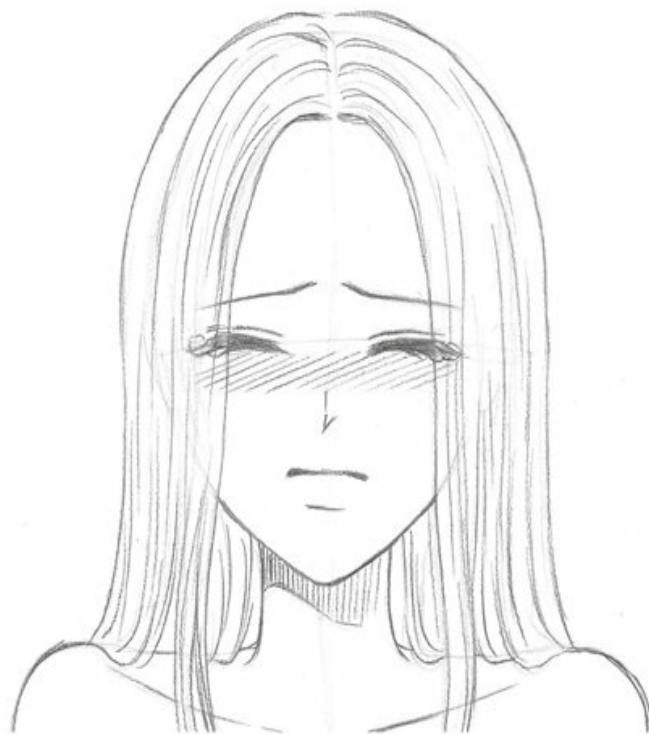
遠くを見つめる

そこにいない人を想う。複雑で複合
的な気持ちは、例えば嬉しい思いが
15%（口もと）、寂しいつらい
85%くらい（まゆ毛と目）などの
ように考えて作画します。

## つのる思い

恋しい…会いたい…好きでたまらない。会えない…けど思わないでいられないなどのポジティブな気持ちです。

「つらいから、寂しいから会いたい」…願うほどの強い思い。苦しい表情になります。

「でも、思っていると嬉しい」…あたたかな気持ち。

会いたい…穏やかな気持ち。思いの中に入ります。

やっぱり会いたい！泣きそうなほど会いたい強い気持ち。

「他に好きな人がいる。でもやっぱり好きでたまらない」。…とても苦しい思い。苦しい表情になります。

## 愛しいと思う気持ち

深く自分の心を見つめる。「好き」の思いを味わいます。

自然に、うつむきぎみになります。

伏せ目がち、口は閉じています。

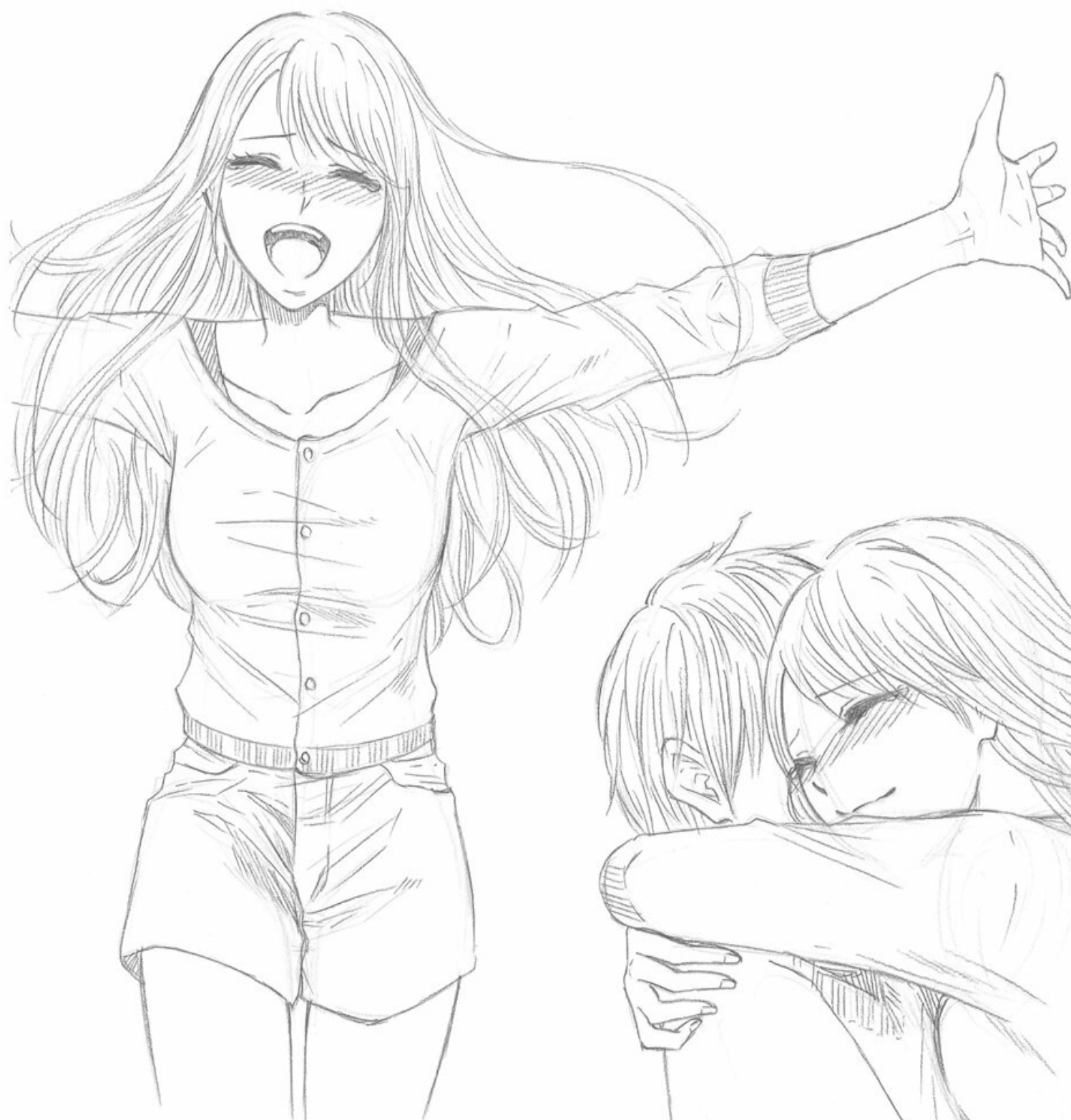
無意識に祈りのポーズになる場合

穏やかな表情。静かにつむった目と、口もとの笑み、まゆ毛をほんの少しだけひそめます。

同じ構図でも、口を開けると「好き」とつぶやいている感じになります。

目を開けたら、うるうる瞳です。

## 飛びつく・抱きつく

全身で表現する喜び。嬉しい気持ちの爆発です。

### ● つむった目による喜びの思いの違い

目のラインが上向きカーブぎみ ⌒ の場合。
喜びが前面に出ます。

下向きのカーブ ◡ にすると、静かな喜びになります。

## ふられた

好きな思いを拒絶された時と、その後の心の動きを見てみましょう。

### ● ショック・絶望・悲しみ

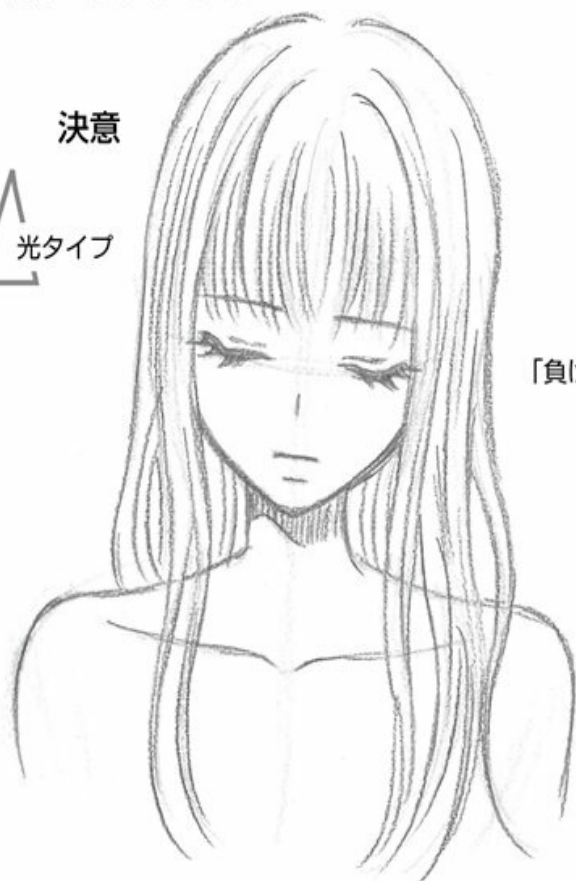
ショック・正面向き（悲しみより、拒絶された驚き）

ショック・ほんの少しうつむく動きが出る場合

「嫌われた」（ショック・悲しみ）

「嫌われた」（悲しい）

## ● 思いのいろいろ

時間が経つにつれて、悲しみの中からそれでも光を見ようとする光タイプと、ネガティブにとらわれる闇（暗黒）タイプに分かれます。

## 泣く・涙がこぼれる

悲しみだけでなく、怒りや喜び、恐怖（驚き）などの圧縮、蓄積された思いや感情のエネルギーは、行動や発言などで解放されます。泣くことも、そのひとつです。

号泣。声を上げて泣く。悲しみだけでなく、安堵の場合もOKです。

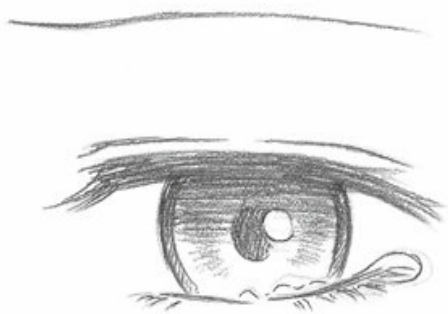
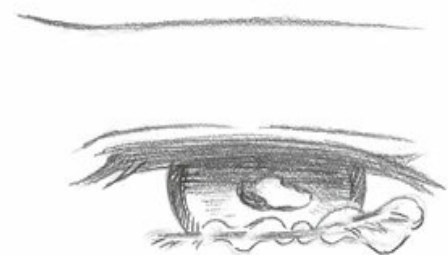
悲しみ、寂しさ、信じられないなど。相手を見すえ、訴えながら涙がこぼれる場合。とてつもない恐怖にさらされた場合もこんな感じです。

泣き叫ぶ
（悲しみ）

怒り、悔しさ、恨みの涙

泣きながら訴える。
怒り＋悲しみ

喜び、安堵の涙

## ● 涙がこぼれる（正面）

1. じわ…。涙がてきた

2. ジワ・ぶわ…。涙があふれる

3. つつ〜。ほおを伝わって落ちる

## ● 涙がこぼれる（横顔）

1. 泣く前

2. 涙が出てきた

3. 涙を流す

涙があふれる、涙を溜める表現

## 揺れる思い

好きだったり、キライだったり、ほんとは好きでも嫌いなそぶりだったり、自分でも自分の気持ちがわからなかったり。揺れ動く思いを描きましょう。

### キライの気持ち

特定の相手に対して、「好き」か「キライ」かで態度が変わりますが、単純に思い通りの表情が出るとは限りません。声をかけられた時の反応を見てみましょう。

#### ●「ツン」のいろいろ

典型的なツン。ほんとは好き

フカンぎみは、口ごもるニュアンスが出ます。口に出す言葉に対して、読者に想像させる効果が出しやすいです。

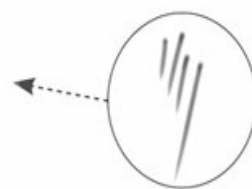
かわいいツン。普通にキライ。興味なし

驚きのツン。予想外でとまどい。勢いで「いいえ」といってしまう場合

かわいくないツン。「お忙しいんでしょ？」憎まれ口を叩く場合

ほんとに興味がない場合も、実は好きだった場合も、見分けはつきません。

## ● マジでイヤ

本気でイヤ、心底嫌いな場合。嫌悪の表情を表に出します。怒りの顔が基本です。ドラマ中では一時的なケースがほとんどのようです。

「動き」の効果線。「びくっ」という動きと迫力効果を持つ表現。毛を逆立てるニュアンスで、総毛立つくらい「イヤ」という嫌悪感を演出します。

嫌悪感、さげすみの目を持つ「イヤなモノを見る」顔。左右非対称のまゆ毛と、ゆがめた口もとも効果的です。こういう表情をつくるキャラは、ドラマなどでは大抵殺されます。

## 迷い ～考え込む表情とポーズ～

告白されて、「勝手に相手のことが気になり始めた」「すでに好きになっている」いずれの状態でも、「迷い」は生じます。

### ●「どっしよーかな」「わかれよーかな」

「迷いの表情」。顔パーツの特徴は、困ったまゆ毛、やや伏せ目がちの目や小さめの口でらしさが出ます。

上向きぎみ。ぼんやり考える

うつむきぎみ。ほおづえして考える

フカンぎみの構図は、伏せ目がちの雰囲気が良く出ます。

## ● 物思う横顔

横顔はさまざまな思いに対応します。目線（瞳の位置）だけで、思い悩んでいる様子が表現されます。

### 上を向く

宙を見つめる

目をそらす

目を伏せる

### 下を向く

目をそらす

目を伏せる

前を見つめる

※迷ってあれこれ考え込むしぐさ（首のかしげ方）は､人によって「下を向く」タイプと､「上を向く」タイプがあるようです。イメージにピッタリ来るものを描きましょう。

## 嫉妬の気持ち

感情の嵐、混乱の状態より、一つの結論に至った状態です。でも、迷いが完全に吹っ切れたわけではない分、憔悴（しょうすい / 疲れきった感じなど）の状態が顔に出ます。目の下のクマやカゲをつけましょう。

「殺してやりたい」

「マジメ顔」「真剣な表情」を基盤にした、悲しみと決意の表情です。

「死んじゃいたい」

「悲しい」「寂しい」 表情を基盤にしましょう。

状態のイメージは黒

状態のイメージは白

### 狂気

狂気は「怒り」。力がこもります。目もと、まゆ、口もとなどに反映します。髪の毛もバサつかせて、怒りの波動を演出します。

### 絶望

「絶望」は「悲しみ」です。力が抜けている感じは、目もとやまゆ毛をゆるく描きます。

## 破壊と破滅の気持ち

嫉妬の延長やすれ違い、また、おつき合いの過程での感情のもつれがこじれ、悪化した場合などの精神状態です。口の開き方や瞳に変化をつけましょう。

### ● 考え込むタイプ

**1. 顔も見たくない、別れたい**

決意、苦しみ＋迷いのまゆ、怒りの口

**2. 暗黒感情の悪化**

内向タイプ：死にたい、消えたい
外罰タイプ：壊したい、殺したい

やつれ感の演出。目の下にクマ、困ったまゆ毛（苦しい＋迷い）、不満の口、伏せ目がちなど

**3. 更に悪化、狂気へ**　死ぬ決意、殺す決意の表情はほぼ同じです。

目線…上を見る場合。決意の度合いが強く見えます。

目線…定まらない場合。衝動的な状態の印象が強まります。

### ● 瞬間に反応するタイプ

## やっぱり好き…

恋のはじまり、恋心の成就、よりが戻るなど。大きな「はじまり」シーンの表情。驚き顔と喜び顔

### 告白された（告白シーン）

不意打ちの場合、とまどい、照れ、恥じらいなどの表情になります。驚き顔が基盤です。

#### ● 不意打ち - 驚き

驚きの表情に、照れる、はじらい、とまどい感などを加えます。

**面と向かって告白された**

少しアオリぎみにすると、少し背の高い「相手」を見上げる（見つめる）感じが出ます。少し「困ったまゆ」で戸惑い感を表現します。

**後ろから告白された**

ほぼ真正面向きです。目を丸くしましょう。まゆ毛もひそめず、スッキリ描きましょう。驚き感が強調されます。

#### ● 驚き＋照れの表情

目とまゆ毛の距離を広めにとると、不意打ちの驚き感が出ます。照れは、ほおに赤みの斜線を入れましょう。

目の下に斜線を細かく入れると、「泣きはらしたあと」の感じが出ます。

告白された…いろいろな「とまどい」
男子にとって一世一代の告白が、必ずしも歓迎されるとは限りません。また、女子にとっても必ずしも意中の人だけから告白を受けられるとは限りません。一大ドラマの瞬間は、感動の物語にもコメディーやギャグにすらなります。
● 困る
「マジでいや」（拒絶）
「ほんとに？」（疑い）
「どーしよう …」（混乱・困惑）
● 嬉しい
「どーしよ…」（迷い・はじらい）
「え…」（単純にすごく嬉しい）
● あきれる
「うそ」（拒否反応）
「はあ？」（想像もしていなかった）
「ばか」（相手にしていない）

## 幸せ気分

### ● 静かな喜び　幸せ、喜び感にひたる

うきうきにっこり

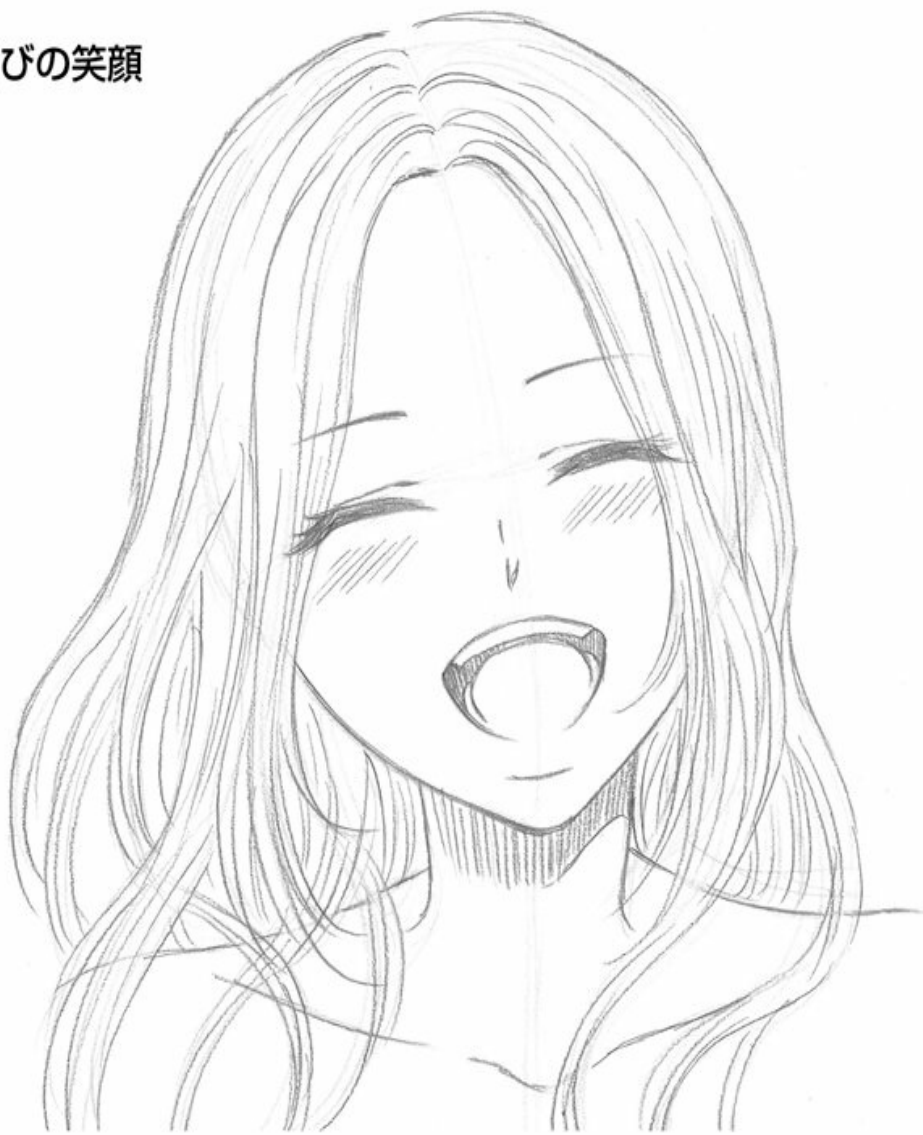
どきどきにっこり

思わずにっこり

まゆ毛と目もとだけでも、笑顔がわかるように描きましょう。

喜びの思いにひたる

笑みがこぼれる

## ● 喜びの笑顔

相手のほうを向いて笑顔を見せる。ほおの赤らみの表現も、「ちょっぴり」「多め」など、キャラやシーンによって使い分けましょう。

## ● 目を開けた「喜びの笑顔」

### 見つめるまなざし

ほんの少し眼を細める（黒目がちの瞳効果。優しい感じを強調します）喜びにひたる感じになります。

顔を少し上げてちょっと目を大きく。ハッとした感じの喜び。

大きく目を見開く。ぱあっと輝く感じになります。

### 目を伏せる
### …味わう・ひたる

見つめながら喜びに満たされる。静かな喜びの表現です。

# 大好き…

喜び。幸せな笑顔を描きましょう。

## ● サイコーの幸せ気分

こぼれるような笑顔を
向ける場合。喜びの涙
があふれる笑顔

見つめて笑顔

カップルシーン

## あとがき

「キャラの気持ちを描く」
今回実際にネームの絵を描いていて、「キャラの気持ちは、その気持ちにならないと描けない」ということをあらためて実感しました。そして、わかりきったことですが、例えば「喜」ひとつとっても、現実にはさまざまな感情や、ニュアンスが交じり合っているということ。 私達は、刻々たくさんの言葉にできないものを生み、感じているのではないでしょうか。
その多くは科学や学問、統計でふるい落とされますが、そういったものにこそ、命を感じる気がします。

「気がする」…その微妙なニュアンスまで描きたくなる、もしくは描く必要が出てくるのが、イラストやマンガの世界です。それなりにも言葉以上の「こんな感じ」を、絵なら描くことができ、また、伝えることができます。
安易に描くことも、命削って描くことも、そこでは絵に対するスタンスの違いも出ます。また、どんなに頑張っても、数千枚単位の作画経験値には及ばないものもあります。しかし、マジメに1枚1枚に向き合って描いた積み重ねと、込められた気合いは、必ず絵に反映されてきます。
従来、技法書というのは「テクニック」を伝えるもので、「こういう気持ちで」ということは禁句に近いものです。しかし、こと今回「キャラの気持ち」に関しては、やはり、「描きたいそのキャラの気持ちになって描こう」とはっきり言いたいと思います。
小手先の形だけでも、「喜怒哀楽＋驚虚」は描けます。しかし、その形を超えたものが絵に宿ってこそ、それは人に伝わるように思います。「届くもの」になるのです。

「気」それは、いまだ科学的にも測定されず、言語的にも説明すればするほどわからなくなるものです。たくさんの意味を持ち、しかしそれだけ、何よりも「生きていること」「人と今」「自分」と共にあるのが、「気」であるといえるように思います。

楽しく描くと、そこにはなぜか気がこもります。
それでも、疲れてきたら「気が抜ける」。そして、気を抜きたくもなるものです。
「キャラを描く」こと、それは「キャラの気持ちを描く」こと。
その時、楽しい気分で、最後まで気を抜かないで描くことは、これからも大切にしていきたいと思います。
もちろん、普段はのんびり気楽に、気を抜きながら。

Go office　林　晃

# 作家紹介

①代表作　②「キャラの気持ちを描く」について読者に向けてひと言お願いします。

**森田 和明**（もりた かずあき）

①「ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 THE ANIMATIO」キャラクターデザイン、総作画監督、OP 作画監督・原画
「俺、ツインテールになります。」キャラクターデザイン、OP 作画監督、作画監督、作画監督補佐、ゲーム画面作画監督
「暗殺教室」キャラクターデザイン　他多数

② ラフがいい感じに描けても、最後まで気を抜かないってことが大事です。

Twitter : @mori_man
チームティルドーン公式ブログ　http://ameblo.jp/tilldawn2002/

**新島 光**（あらしま ひかる）

①「マジェスティックプリンス」（原作：綾峰欄人）『ヒーローズ』（小学館クリエイティブ）連載中

② キャラの気持ちを描くことはキャラに魂を吹き込む難しい作業ですが、人を楽しませる楽しい作業です。この仕事は私にとってとても勉強になりました。これからも楽しんで仕事をしていきたいと思います。

**アズマサワヨシ**

①【単行本】「ガールフレンド（仮） クロエ・ルメール編」（KADOKAWA）
「ちまカノ」（コアマガジン）他
「あやかし館へようこそ！」『コミックホットミルク』（コアマガジン）連載中

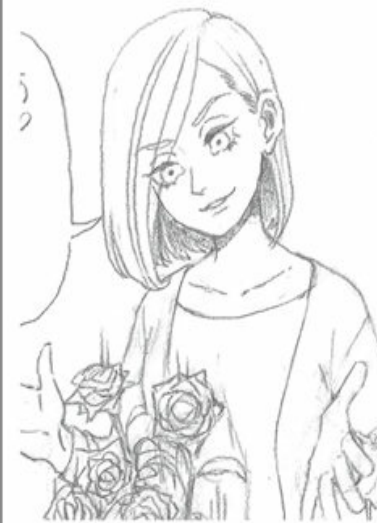
②「描きたい表情をイメージして、実際に自分でやったり鏡見ながら描けばいいんじゃないかなと。
※その際決して「俺…何やってるんだろ…」とか考えないこと！大丈夫、誰も見てないから！

Blog :http://all0102.blog76.fc2.com
pixiv ID : 478617
Twitter : AzSAWA00

**笹木 ささ**（ささき ささ）

①『乙女武将～信玄が謙信に抱かれたワケ～』
『隠密姫～信長と光秀に愛された乙女～』等、主に携帯などのモバイルサイトで TL 漫画を中心に活動しています。

② キャラの気持ちを描く時は、眉間、目と眉の間を特に気にしながら描いています。キャラの表情を自分の顔で動かしながら描くのもオススメです。

Twitter : ryokuchan54

**之白 黒**（ゆきしろ くろ）

①「めまいは自宅で治せる」新井 基洋 (SB クリエイティブ)
「日常生活のちょっとした工夫で血圧、血糖値は下がる！」板倉弘重（アントレックス）等。書籍の挿絵を描かせて頂いてます！

② キャラクターの中に入り込むつもりで、楽しんで描きました。楽しんで描くとキャラクターの表情が活き活きしてきます。
どうぞ、楽しんで描いて下さい！

**おぴょん**

① 電子書籍、携帯コミック、各有名販売サイトで「お仕置きタクシー～お客様に乗車拒否権はございません～」連載中です。
モバイルサイト：めちゃコミック

② 顔の表情が決まっていても、体の表情のせいで狙っていた気持ちとは違うものになってしまったり、キャラの気持ちを決めるのはなかなか難しいものです。キャラは、顔と体の表情が合うとすごく自然な演技をしてくれます。顔と体の表情がバラバラでヘンテコな絵になってもいいから、いろいろ描いて遊んでください。その中で顔と体の表情が合致するものが見つかると、良い絵が描けると思います。

Twitter : @opyonn

**愛上 陸**（あいうえ おか）

① エロ同人歴２年

② 描く前に『見えないところを考える』ということをしてはどうでしょうか？例えば「何が見えているのか」「何を言ってるのか」「何を思っているのか」「10秒前にはどうしていたのか」。そして気持ちと言うのは、感情が起きた原因があって、結果であるはずです。つまり、一枚絵であっても、地続きのワンシーンであるという意識が必要なんだと思います。見えないところはしっかり考えて、見えるところはこの本で学んではいかがでしょうか。

ホームページアドレス　http://aiueoka50on.blog.fc2.com/
pixivID　http://pixiv.me/aiueoka113

**いっち**

① 技法書でのイラストカット（ホビージャパン）
マンガと図解８０分でわかる生命保険のしくみ（ＡＴパブリケーション出版）
「花とゆめ」（白泉社）2008年３月～2009年３月まで星占いコーナーカット担当でした。

② キャラクター達がどんな性格で、どんなことを話しているのか想像する。ちょっと大袈裟かな、というくらい思いきって描き込むと、生き生きした表情になると思います。

ブログＵＲＬ　http://ameblo.jp/hanabuki/

**桔崎 こう**（きざき こう）

② 表情と一口に言っても、笑顔や泣き顔…どれをとっても描く人の感性によってさまざまな違いが出ると思います。沢山の表情をご自身の感性で表現し、魅力的なキャラクターをつくり上げて下さい！

pixiv ID：308134

**よすぃ**

② うまく描けていればいいなと思います。共に上達していきましょう！

Pixiv ID:16027

**ふぉせっと**

②「気持ちを描く」時に、感情的に筆を走らせがちですが、狙いのある場面をつくるために、知識と技法を身につけることはとても大事と思います！

**アサコ**

② 描いてる絵のキャラの気持ちになりきって筆を動かすとノリノリになれて楽しいと思います！

**える**

**樹 奏磨**（いつき そうま）

**ぽへ**

**公家 蕗子**（くげ ふきこ）

**津島 千明**（つしま ちあき）

**ゆず PON**

■著者紹介

林　晃（はやし・ひかる）

1961年、東京生まれ。東京都立大学人文学部/哲学専攻卒業後、本格的にマンガ家活動を始める。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所 Go office（ゴーオフィス）を設立。「マンガの基礎デッサン」シリーズ（ホビージャパン刊）、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパーパースデッサン」「キャラポーズ資料集」(以上グラフィック社刊)、「マンガの基本ドリル1～3」「衣服のシワ上達ガイド1」(廣済堂出版刊)など、国内外200冊以上に及ぶ"マンガ技法書"を制作している。

◆ http://www.go-office.jp/
◆ http://gooffice.blog79.fc2.com/

■著者紹介

九分くりん（くぶ・くりん）

ペンキ職人としてイマイチな仕事ぶりを、たまたま街で見かけた林晃氏が、「ペンキ職人よりも、本づくりの版下の貼り込みに向いているかも」とスカウトしたのがきっかけで、以来、ペンキのかわりにペーパーセメントを使って「女のコの描き方」「バトルの描き方」など、貼り込みレイアウターとして活躍。ところが時代は変わり、版下からデータ入稿になり、職を失う。新たに書籍編集業に活路を見いだし、「スーパーマンガデッサン」「スーパーキャラデッサン」（以上グラフィック社刊）などの編集スタッフとして活躍、現在に至る。


# キャラの気持ちの描き方
## 表情・感情の表と裏を描き分けよう　電子版

2015年7月31日　電子版発行

著者　林　晃(Go office)
　　　九分くりん

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5354-7403(編集)
電話　03-5304-9112(営業)





※2015年6月30日発行の
「キャラの気持ちの描き方 表情・感情の表と裏を描き分けよう」に基づき制作

■スタッフ / Staff

● 作画
森田和明 (Kazuaki MORITA)
アズマサワヨシ (Azumasawayoshi)
之白黒 (Kuro YUKISHIRO)
枯崎こう (Kou KIZAKI)
いっち (Icchi)
よすい (Yosui)
樹奏磨 (Souma ITSUKI)
ぽへ (Pohe)
津島千明 (Chiaki TSUSHIMA)
新島光 (Hikaru ARASHIMA)
笹木ささ (Sasa SASAKI)
おぴょん (Opyon)
愛上陸 (Oka AIUE)
ふぉせっと (Fossette)
アサコ (Asako)
える (Eru)
公家蕗子 (Hukiko KUGE)
ゆずpon（Yuzupon)
（順不同）

● カバー原画
アズマサワヨシ（Azumasawayoshi)

● カバーデザイン
島内泰弘デザイン室（Yasuhiro Shimauchi Design room inc.)

● 編集
林　晃[Go office]（Hikaru HAYASHI -Go office-)

● レイアウトデザイン
林　晃[Go office]（Hikaru HAYASHI -Go office-)

● 編集協力・校訂
角丸つぶら（Tsubura KADOMARU)
ひめ（Hime)

● 企画
谷村康弘[ホビージャパン]
（Yasuhiro YAMURA -HOBBY JAPAN-)

● 協力
日本工学院専門学校
クリエイターズカレッジ　マンガ・アニメーション科